



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR – RI 141501

**DESAIN INTERIOR WONDERLAND KARAOKE KELUARGA DENGAN KONSEP
“*FANTASY IN WONDERLAND*”**

CITRA KURNIA ADINDA

3411 100 061

Dosen Pembimbing

Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

19651109 199002 2001

JURUSAN DESAIN INTERIOR

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

2015



INTERIOR DESIGN FINAL PROJECTS – RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF WONDERLAND FAMILY KARAOKE WITH FANTASY
IN WONDERLAND CONCEPT**

CITRA KURNIA ADINDA

3411 100 061

Academic Advisor

Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

19651109 199002 2001

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT

Faculty of Civil Engineering and Planing

Sepuluh Nopember Institute of Technology

Surabaya

2015

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR WONDERLAND KARAOKE KELUARGA DENGAN
KONSEP “*FANTASY IN WONDERLAND*”**

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR (RI 141501)

Ditujukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

pada

S-1 Jurusan Desain Interior

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Surabaya

Oleh :

Citra Kurnia Adinda

NRP 3411100061

Surabaya, 29 Juli 2015

Mengetahui :

Ketua Jurusan Desain Interior



Ir. Prasetyo Wahyudie, M.T.

NIP. 19650120 198903 1002

Disetujui Oleh :

Pembimbing Tugas Akhir

Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

NIP. 19651109 199002 2001



“Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*””

Nama mahasiswa : Citra Kurnia Adinda
NRP : 3411100061
Pembimbing : Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

ABSTRAK

Wonderland Karaoke Keluarga adalah salah satu fasilitas hiburan yang terletak di jalan By pass Juanda. Karaoke keluarga ini didirikan oleh bapak Choirul Anam Hasan. Karaoke keluarga ini berdiri karena sang pemilik ingin menghadirkan suatu hiburan yang dapat digunakan untuk berkumpul bersama keluarga atau kerabat dekat dan juga untuk menghilangkan rasa penat setelah sibuk dengan rutinitas sehari-hari.

Desain interior ini mengambil tema “*Fantasy in Wonderland*” dengan menerapkan konsep wonderland pada cerita fiksi Alice in Wonderland. Pemilihan tema tersebut untuk menampilkan image keluarga pada Wonderland Karaoke Keluarga agar jauh dari kesan tempat karaoke dengan image negatif hiburan malam. Selain itu untuk memunculkan image Wonderland Karaoke Keluarga agar memiliki ciri khas tersendiri. Pengaplikasian konsep ini yaitu diambil dari karakter tokoh, gaya neo klasik dan latar pada cerita Alice in Wonderland.

Metode yang digunakan meliputi pengumpulan data yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Observasi langsung ke lapangan untuk mengetahui kondisi nyata pada Wonderland Karaoke Keluarga dan aktivitas yang dilakukan pengunjung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui desain interior yang sesuai untuk Wonderland Karaoke Keluarga. Selain itu dilakukan juga wawancara kepada pemilik dari Wonderland Karaoke Keluarga untuk mengetahui profil perusahaan, struktur organisasi, desain yang diharapkan pemilik dan juga fasilitas yang disediakan pada Wonderland Karaoke Keluarga. Sedangkan studi pustaka mengenai karaoke keluarga, akustik ruangan, antropometri manusia, wonderland, neo klasik serta data perbandingan didapatkan melalui literatur buku dan artikel internet. Dari data yang didapatkan akan diolah dan dianalisa sehingga didapatkan sebuah konsep desain.

Hasil yang diharapkan dari desain ini adalah merancang sebuah interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep “*fantasy in wonderland*” yang dapat memberikan image karaoke keluarga yang jauh dari kesan negatif hiburan malam.

Kata Kunci : Desain Interior, Wonderland Karaoke Keluarga, Fantasy in Wonderland



***Interior Design of Wonderland Family Karaoke with
Fantasy in Wonderland Concept***

Name : Citra Kurnia Adinda
NRP : 3411100061
Lecturer Mentor : Ir. Nanik Rachmaniyah, MT.

ABSTRACT

Wonderland Family Karaoke is one of the entertainment facilities that located on the bypass road Juanda. This family karaoke was founded by Mr. Choirul Anam Hasan. This family karaoke established because the owner wants to present an entertainment venue that can be used to gather with family or close relatives and also to eliminate the sense of fatigue after a busy daily routine.

This interior design use "Fantasy in Wonderland" theme by applying the concept of wonderland at fiction Alice in Wonderland. The selection of the theme is to show impression of family in Wonderland Family Karaoke so it's far from negative image of karaoke as a nightlife venue. In addition, to bring up the image of Wonderland Family Karaoke to have its own characteristics. The application of this concept is taken from the character, neo-classical style and background on the story of Alice in Wonderland.

Methods used include the collection of data carried out directly or indirectly. Direct observation to the field is performed to determine the real conditions in Wonderland Karaoke Family and activities conducted by visitors. It was done to determine the appropriate interior design for Wonderland Family Karaoke. In addition, interviews also conducted to the owner of Wonderland Family Karaoke to know the company profile, organizational structure, the expected design of the owner and also the facilities provided at the Wonderland Family Karaoke. While the literature study on family karaoke, room acoustics, human Antropometric, wonderland, neo classical as well as comparative data obtained through literature books and internet articles. Collected data will be processed and analyzed to obtain a design concept.

The expected result of this design is to design an interior of Wonderland Family Karaoke with the concept of "Fantasy in wonderland" that could give more family karaoke image that far from negative impression of the nightlife venue.

Keywords : Interior Design, Wonderland Family Karaoke, Fantasy in Wonderland



KATA PENGANTAR

Assalamu’alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dan menuntaskan seluruh pengerjaan Tugas Akhir ini yang berjudul **“Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”**”. Laporan Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan jenjang sarjana (S1) di Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya

Selama pengerjaan Tugas Akhir ini, Penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan serta doa dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Kedua orang tua Penulis, Bapak dan Ibu tersayang doa, dukungan, dan perhatian yang tiada putus-putusnya untuk Penulis mulai dari awal kuliah hingga saat ini.
2. Ibu Ir. Nanik Rachmaniyah, MT. selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memberi wawasan, kritik, saran, waktu dan kesabaran serta jalan keluar saat Penulis menemukan jalan buntu sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. R.Adi Wardoyo IAI, IR. dan Anggri Indraprasti, S.Sn. MT. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan saran serta kritik yang sangat membangun sehingga tugas akhir ini menjadi lebih baik lagi.
4. Ibu Ir. Susy Budi Astuti, ST. selaku dosen wali
5. Ibu Anggri Indraprasti, S.Sn. MT. selaku dosen koordinator Tugas Akhir yang telah mengkoordinasi Tugas Akhir ini sehingga berjalan dengan baik
6. Kepada pihak Wonderland Karaoke Keluarga Sidoarjo yang telah memberikan ijin dan membantu dalam pengambilan data yang dibutuhkan dalam tugas akhir ini.



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“Fantasy in Wonderland”

7. Bapak/Ibu dosen dan seluruh karyawan Jurusan Desain Interior ITS yang telah banyak membimbing dan membantu selama perkuliahan
8. Dan semua pihak yang belum dapat disebutkan yang telah membantu dan mendoakan Penulis.

Tiada gading yang tak retak, begitupun pada penulisan laporan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca maupun bagi penelitian selanjutnya

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, Mei 2015

Penulis



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Definisi Judul.....	2
1.3 Permasalahan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan	4
1.6 Manfaat.....	4
BAB II STUDI PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING	5
2.1 Karaoke.....	5
2.2 Karaoke Keluarga.....	5
2.2.1 Layanan Utama Pada Ruang Karaoke Keluarga.....	6
2.2.2 Layanan Pendukung Pada Karaoke Keluarga	8
2.3 Akustik Ruangan	8
2.3.1 Pengertian Akustik Ruangan	8
2.3.2 Peredam Suara	10



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

Karakteristik dari bahan serap suara adalah:	12
2.4 <i>Wonderland</i>	15
2.5 Neo Klasik	18
2.6 Studi Antropometri	22
2.7 Studi Eksisting	27
2.7.1 Sejarah Wonderland Karaoke Keluarga	27
2.7.2 Struktur Organisasi Wonderland Karaoke Keluarga	28
2.7.3 Analisa Denah Wonderland Karaoke Keluarga	30
2.7.4 Analisa Interior Wonderland Karaoke Keluarga	31
2.7.5 Analisa Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas	33
2.8 Studi Pemandangan	35
2.8.1 Profil Diva Karaoke Keluarga	35
2.8.2 Fasilitas Diva Karaoke Keluarga	36
2.8.3 Ruang Karaoke Diva Karaoke Keluarga	36
BAB III METODOLOGI DESAIN	39
3.1 Metode Desain	39
3.2 Tahap Pengumpulan Data	42
3.2.1 Observasi Lapangan (langsung)	42
3.2.2 Wawancara	43
3.2.3 Studi Literatur	43
3.3 Tahap Analisa Data	44
BAB IV KONSEP DESAIN	47
4.1 Objek Desain	47
4.2 Konsep Makro	47



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

4.3	Konsep Mikro	48
4.3.1	Konsep Warna	48
4.3.2	Konsep Bentuk	51
4.3.3	Konsep Material	52
BAB V DESAIN AKHIR.....		57
5.1	Pengolahan <i>Layout</i>	57
5.2	Alternatif Denah	58
5.2.1	Alternatif Denah 1.....	58
5.2.2	Alternatif Denah 2.....	60
5.2.3	Alternatif Denah 3.....	61
5.2.4	Pemilihan <i>Layout</i> Alternatif.....	62
5.3	Desain Terpilih	62
5.3.1	Ruang Terpilih 1 (Ruang Karaoke)	64
5.3.2	Ruang Terpilih 2 (<i>Lobby</i> dan Area Tunggu)	67
5.3.3	Ruang Terpilih 3 (<i>Cafe</i>)	71
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....		75
6.1	Kesimpulan	75
6.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77
BIODATA PENULIS		79
LAMPIRAN.....		81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Posisi Jarak Aman Jangkauan Pandang Melihat Layar TV	6
Tabel 2.2 <i>Acoustic pressure level</i>	9
Tabel 2.3 Karakter Tokoh Cerita <i>Alice in Wonderland</i>	17
Tabel 2.4 <i>Job Description</i>	29
Tabel 2.5 Analisa Interior.....	33
Tabel 2.6 Tabel Aktifitas dan Fasilitas.....	35
Tabel 5.1 <i>Weighted Method</i>	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mikrofon	7
Gambar 2.2 <i>Speaker</i>	7
Gambar 2.3 <i>Amplifier</i>	8
Gambar 2.4 <i>DVD Player</i>	8
Gambar 2.5 Peredam Suara <i>Acourate Mat</i>	10
Gambar 2.6 Ilustrasi Material Insulasi	11
Gambar 2.7 Contoh Material Peredam Serap Suara	12
Gambar 2.8 Ilustrasi Material Peredam Serap Suara	12
Gambar 2.9 Peredam <i>Thermax</i>	13
Gambar 2.10 <i>Noise Absorbtion Plasterboard</i>	14
Gambar 2.11 <i>Wonderland Forest</i>	15
Gambar 2.12 <i>Queen of Hearts Kingdom</i>	16
Gambar 2.13 <i>White Queen Kingdom</i>	16
Gambar 2.14 <i>White Rabbit’s Home</i>	16
Gambar 2.15 Skema Warna Neo Klasik	19
Gambar 2.16 Neo Klasik <i>Credenza</i>	20
Gambar 2.17 Interior Neo Klasik	20
Gambar 2.18 Tirai Sutra	21
Gambar 2.19 <i>Porcelain</i>	21
Gambar 2.20 Sirkulasi Horizontal	22
Gambar 2.21 Antropometri Meja <i>Receptionist 1</i>	22
Gambar 2.22 Antropometri Meja <i>Receptionist 2</i>	23
Gambar 2.23 Antropometri Sofa	24
Gambar 2.24 Antropometri <i>Lounge seating</i>	24
Gambar 2.25 Antropometri Area Restoran	25
Gambar 2.26 Keterangan <i>Dining Space</i>	26
Gambar 2.27 Denah Lantai 1 Wonderland Karaoke Keluarga	30
Gambar 2.28 Denah Lantai 2 Wonderland Karaoke Keluarga	30
Gambar 2.29 Ruangan Karaoke Diva	36



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

Gambar 4.1 Skema Warna <i>Queen of Hearts Kingdom</i>	49
Gambar 4.2 Skema Warna <i>Wonderland Forest</i>	49
Gambar 4.3 Skema Warna Mad Hatter	49
Gambar 4.4 Skema Warna Ceshire Cat	50
Gambar 4.5 Skema Warna Alice	50
Gambar 4.6 Skema Warna <i>Queen Of Hearts</i>	50
Gambar 4.7 Skema Warna <i>White Queen Kingdom</i>	51
Gambar 4.8 Latar Pada Cerita <i>Alice in Wonderland</i>	52
Gambar 4.9 Lantai <i>Queen of hearts Kingdom</i>	52
Gambar 4.10 <i>Wonderland Forest</i>	53
Gambar 4.11 Potongan Vertikal Dinding Akustik	53
Gambar 4.12 Potongan Horizontal Dinding Akustik	53
Gambar 4.13 Dinding Cafe.....	54
Gambar 4.14 <i>Drop ceiling</i>	54
Gambar 4.15 <i>Upper ceiling</i>	54
Gambar 4.16 <i>Ceiling Cafe</i>	55
Gambar 4.17 Contoh Ruang Dengan Penggunaan <i>LED Strip</i> Pada <i>Ceiling</i>	55
Gambar 5.1 Alternatif 1	59
Gambar 5.2 Alternatif 2.....	60
Gambar 5.3 Alternatif 3.....	61
Gambar 5.4 <i>Layout</i> Terpilih	63
Gambar 5.5 <i>Layout</i> Ruang Terpilih 1	64
Gambar 5.6 Perspektif Ruang Karaoke	65
Gambar 5.7 Perspektif Meja Karaoke	66
Gambar 5.8 Perspektif <i>Bench</i>	66
Gambar 5.9 <i>Layout Lobby</i> dan Area Tunggu	67
Gambar 5.10 Perspektif Area <i>Lobby</i>	68
Gambar 5.11 <i>Computer Kiosk</i>	68
Gambar 5.12 Perspektif Area Tunggu.....	69
Gambar 5.13 Perspektif <i>Love Stool</i>	70
Gambar 5.14 <i>Layout Cafe</i>	71



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“Fantasy in Wonderland”

Gambar 5.15 Perspektif <i>Cafe 1</i>	72
Gambar 5.16 Perspektif <i>Cafe 2</i>	72
Gambar 5.17 Perspektif <i>Cafe 3</i>	73
Gambar 5.18 Kursi dan Sofa <i>Cafe</i>	73
Gambar 5.19 Perspektif <i>Mushroom Chair</i>	74



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surabaya merupakan salah satu kota besar di Indonesia dengan tingkat kesibukan dan rutinitas yang tinggi. Hal ini diakibatkan oleh kondisi Surabaya sebagai ibu kota Jawa timur sehingga kehidupan ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan berpusat di Surabaya. Tingkat kesibukan dikota memiliki dampak pada kehidupan sosial masyarakatnya. Kesibukan dikota ini mengakibatkan seseorang menjadi bersifat individualis, kurang berinteraksi dengan keluarga maupun kerabat dekat. Bintarto (1989: 54) mengatakan, bahwa kesibukan setiap warga kota dalam tempo yang cukup tinggi dapat mengurangi perhatian terhadap sesamanya. Sehingga apabila hal ini berlebihan akan menimbulkan sifat acuh tak acuh atau kurang mempunyai toleransi sosial.

Selain membuat masyarakat menjadi individualis, tingkat kesibukan dikota besar seperti Surabaya ini membuat tingkat stres penduduk kota semakin tinggi. Sebuah hasil penelitian yang dikeluarkan oleh Nature Journal dari Telegraph (22/6/11), menyebutkan bahwa masyarakat kota lebih beresiko untuk terkena stres yang tinggi dibandingkan dengan masyarakat pedesaan atau wilayah yang terhindar dari keramaian.

Kondisi seperti ini menjadikan masyarakat butuh akan suatu fasilitas hiburan yang dapat mawadahi kebutuhan untuk saling berinteraksi dengan keluarga maupun kerabat dekat dan juga untuk menghilangkan stres akibat rutinitas sehari-hari. Salah satu hiburan yang disukai oleh hampir semua kalangan adalah bernyanyi. Bernyanyi dapat menurunkan tingkat stres dan dapat menghilangkan penat. Untuk mawadahi kebutuhan ini berdirilah suatu fasilitas hiburan karaoke. Namun biasanya tempat karaoke ini tidak jauh dari kesan negatif seperti hiburan malam. Sehingga untuk menghindari kesan negatif tersebut berdirilah suatu karaoke keluarga.

Pada tugas akhir ini, perancang memilih objek Wonderland Karaoke Keluarga yang terletak di jalan bypass Juanda. Berdasarkan studi awal, pola



sirkulasi pengguna di dalam wonderland karaoke keluarga ini masih bisa dioptimalkan untuk kenyamanan. Selain itu penambahan dan pengoptimalan fungsi dari fasilitas-fasilitas karaoke keluarga ini juga masih dapat dikembangkan dengan menekankan pada konsep keluarga pada tempat karaoke ini.

1.2 Definisi Judul

Pengertian judul “Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep “fantasy in wonderland”” adalah sebagai berikut:

Desain Interior

Bidang keilmuan yang bertujuan untuk dapat menciptakan suatu lingkungan binaan (ruang dalam) beserta elemen-elemen pendukungnya, baik fisik maupun non fisik, sehingga kualitas kehidupan manusia yang berada di dalamnya menjadi lebih baik. (http://www.fsrđ.itb.ac.id/?page_id=14)

Karaoke

- Karaoke adalah sebuah gaya bernyanyi yang menjadi populer di Jepang pada 1970-an, dimana lagu-lagu yang direkam dengan dukungan penuh accompanimental tapi tanpa vokal (minus one), yang kemudian dapat ditambahkan vokal oleh siapa saja yang ingin melakukannya (Encyclopedia).
- Karaoke adalah suatu bentuk hiburan, biasanya ditawarkan oleh bar dan klub, di mana orang bergiliran menyanyikan lagu-lagu populer lewat mikrofon selama pra-rekaman backing track (Oxford Dictionary).
- Karaoke adalah jenis hiburan dengan menyanyikan lagu-lagu populer dengan iringan musik yang telah direkam terlebih dahulu (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Konsep

- Konsep adalah ide atau pengertian yg diabstrakkan dari peristiwa konkret (Kamus Besar Bahasa Indonesia).
- Konsep merupakan abstraksi suatu ide atau gambaran mental, yang dinyatakan dalam suatu kata atau simbol (Wikipedia).



Fantasy

- Fantasy adalah hal yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. (wikipedia)

Wonderland

- Wonderland adalah negeri ajaib yang terdapat pada cerita fiksi Alice in Wonderland.
- Wonderland dalam bahasa Inggris yang berarti negeri ajaib

Berdasarkan uraian pendefinisian diatas, pengertian judul perancangan ini adalah perancangan interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep yang dapat menimbulkan khayalan atau kesan pada seseorang tentang sebuah negeri ajaib pada cerita fiksi Alice in Wonderland.

1.3 Permasalahan

1. Bagaimana menciptakan desain interior yang menarik dan dapat memunculkan citra Wonderland Karaoke Keluarga
2. Bagaimana penataan zona dan sirkulasi yang baik
3. Bagaimana desain interior dapat membentuk citra karaoke keluarga yang jauh dari kesan hiburan malam
4. Bagaimana desain interior dapat memberi kenyamanan bagi konsumen

1.4 Batasan Masalah

1. Redesain Wonderland Karaoke Keluarga ini dibatasi pada penataan desain interior yang menarik dan memasukkan citra Wonderland Karaoke Keluarga
2. Redesain Wonderland Karaoke Keluarga ini dibatasi pada penataan zona dan alur sirkulasi
3. Redesain Wonderland Karaoke Keluarga ini dibatasi pada konsep keluarga



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

4. Redesain Wonderland Karaoke Keluarga ini dibatasi pada kenyamanan konsumen melalui desain interior

1.5 Tujuan

1. Menciptakan desain interior yang menarik dan memunculkan image Wonderland Karaoke Keluarga
2. Menciptakan desain interior karaoke keluarga yang jauh dari kesan hiburan malam dan menekankan pada konsep keluarga
3. Menciptakan desain yang nyaman dan efektif sehingga memberikan kenyamanan bagi seluruh pengguna baik konsumen maupun karyawan

1.6 Manfaat

1. Meningkatkan daya tarik tempat karaoke sehingga berpotensi meningkatkan jumlah pengunjung
2. Menimbulkan kesan *fresh* dan ceria pada interior tempat karaoke
3. Meningkatkan kenyamanan konsumen



BAB II

STUDI PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 Karaoke

Pada awalnya bisnis karaoke berasal dari Negara Jepang, tepatnya dikota Kobe. Karaoke berasal dari kata “kara” yang berarti “kosong” dan “oke” yang berarti “orkestra”.

Awalnya karaoke hanya sekedar hiburan ringan yang disajikan para pebisnis Jepang usai jam kerja, atau sebagai sarana penjamuan klien bisnis. Karena karaoke dinilai dapat mengurangi perasaan stres.

Kemudian sarana hiburan ini semakin berkembang pesat. Maka dikenalah tempat-tempat khusus untuk berkaraoke seperti di mal maupun di hotel bintang lima.

Di Indonesia karaoke mulai menjadi tren sejak tahun 1988. Pada tahun 2005 sarana hiburan ini semakin digemari oleh masyarakat Indonesia sebagai sarana untuk menyalurkan hobi dan menghilangkan penat.

Sementara itu, masyarakat Indonesia mulai mengenal bisnis karaoke keluarga sejak November 1992, diawali oleh sebuah perusahaan dengan nama “Happy Puppy”. Karaoke keluarga Happy Puppy sendiri didirikan di Surabaya pada 14 November 1992.

2.2 Karaoke Keluarga

Seiring berjalannya waktu usaha ini semakin dikenal karena merintis dan mengenalkan karaoke keluarga di Indonesia dengan ketentuan tanpa menyediakan jasa wanita yang menemani dalam ruang karaoke (pemandu lagu) dan tidak menyediakan minuman keras dan obat-obatan. Konsep karaoke keluarga dipilih untuk menghilangkan stigma karaoke sebagai tempat maksiat.

Tipe ruangan pada karaoke keluarga dibagi sesuai dengan kapasitas ruangan, yaitu:

- ***Small Room***, ruangan yang digunakan untuk 5 orang
- ***Medium Room***, ruangan yang digunakan maksimal 8 orang



- **Large Room**, ruangan yang digunakan maksimal 10 orang
- **VIP Room**, ruangan yang digunakan maksimal 13 orang
- **VVIP room**, ruangan yang digunakan maksimal 18 orang

2.2.1 Layanan Utama Pada Ruang Karaoke Keluarga

Berikut adalah beberapa fasilitas yang harus ada pada ruangan karaoke:

- LCD TV

Layar LCD ini berfungsi untuk menampilkan video musik serta lirik lagu yang sedang dimainkan.

Peletakkan LCD TV atau layar monitor sebaiknya mengarah lurus didepan sofa. Jarak pandang penonton pada layar juga perlu diperhatikan.

Berikut table jarak pandang ideal mata pada layar monitor:

Posisi jarak aman jangkauan pandang melihat layar tv		
ukuran tv dalam inchi	ukuran posisi dalam per feet	ukuran posisi dalam per centimeter / meter
26 "	3,25-5,5 feet	96 cm - 158 cm / 1,5 meter
32 "	4,0-6,66 feet	122 cm / 1,2 meter - 197 cm / 2 meter
37 "	4,63-7,71 feet	127 cm / 1,3 meter - 215 cm / 2,1 meter
40 "	5,0-8,33 feet	152 cm / 1,5 meter - 250 cm / 2,5 meter
46 "	5,75-9,5 feet	170 cm / 1,7 meter - 286 cm / 2,9 meter
52 "	6,5-10,8 feet	194 cm / 1,9 meter - 324 cm / 3,2 meter
58 "	7,25-12 feet	218 cm / 2,2 meter - 366 cm / 3,7 meter
65 "	8,13-13,5 feet	
70 "	8,75-14,75 feet	

Tabel 2.1 Posisi Jarak Aman Jangkauan Pandang Melihat Layar TV
(Sumber: www.alliafurniture.com)

- Mikrofon

Mikrofon merupakan jenis transduser yang mengubah energi-energi akustik (gelombang suara) menjadi sinyal listrik. Mikrofon merupakan salah satu alat untuk membantu komunikasi manusia.



Gambar 2.1 Mikrofon

(Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Microphones.jpg>)

- *Speaker*

Pengeras suara (bahasa Inggris: *loud speaker* atau *speaker*) adalah transduser yang mengubah sinyal elektrik ke frekuensi audio (suara) dengan cara menggetarkan komponennya yang berbentuk membran untuk menggetarkan udara sehingga terjadilah gelombang suara sampai di kantung telinga kita dan dapat kita dengar sebagai suara.



Gambar 2.2 *Speaker*

(sumber : http://www.multi-audio.com/products/18_20120615095021.jpg)

- *Amplifier*

Amplifier adalah rangkaian komponen elektronika yang dipakai untuk menguatkan daya (atau tenaga secara umum). Dalam bidang audio, amplifier akan menguatkan signal suara berbentuk analog dari sumber suara yaitu memperkuat signal/gain arus (I) dan tegangan (V) listrik berbentuk sinyal AC dari inputnya menjadi arus listrik AC dan tegangan yang lebih besar, juga dayanya akan menjadi lebih besar di bagian outputnya.



Gambar 2.3 *Amplifier*

(Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/Penguat>)

- *DVD Player*
DVD player adalah alat untuk memutar *DVD*



Gambar 2.4 *DVD Player*

(Sumber : <http://duniakaraoke.com>)

- *Layar LED Touch Screen 19 inch*
- *Subwoofer*

2.2.2 Layanan Pendukung Pada Karaoke Keluarga

- *Food and Beverage*

Fasilitas tambahan untuk mempermudah konsumen mendapatkan makanan dan minuman.

- *Sound Recording*

Fasilitas tambahan yang berfungsi untuk merekam suara konsumen pada saat bernyanyi

2.3 Akustik Ruangan

2.3.1 Pengertian Akustik Ruangan

Akustik Ruang adalah bentuk dan bahan dalam suatu ruangan yang terkait dengan perubahan bunyi atau suara yang terjadi.

Akustik sendiri adalah gejala perubahan suara karena sifat pantul benda atau objek pasif dari alam. Akustik ruang sangat berpengaruh dalam reproduksi



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

suara, misalnya dalam gedung rapat akan sangat memengaruhi artikulasi dan kejelasan pembicara.

Akustik ruang banyak dikaitkan dengan dua hal mendasar, yaitu :

- Perubahan suara karena pemantulan
- Gangguan suara ketembusan suara dari ruang lain

Setiap ruangan memiliki tingkat kebisingan yang berbeda-beda sesuai dengan aktivitas yang dilakukan didalam ruangan tersebut. Berikut referensi kekerasan suara (*acoustic pressure level*) pada ruangan:

140 dB	
130 dB	<i>Jet Plane take off</i>
120 dB	<i>Pneumatic Drill, Threshold of pain</i>
110 dB	<i>Discotheque Floor, Symphony Orchestra at first row</i>
100 dB	<i>Crying Infant</i>
90 dB	<i>Drums at 10 meter, stadium when goal is scored</i>
80 dB	<i>Noise in a very busy street, loud hi-fi sound</i>
70 dB	<i>Vacuum cleaner, speech</i>
60 dB	<i>Limit of normal conversation, Average shop noise</i>
50 dB	<i>Office, Restaurant</i>
40 dB	<i>Conference Room, Soft Music, Quiet Room</i>
30 dB	<i>Quiet classroom</i>
20 dB	<i>Very quiet room</i>
10 dB	
0 dB	<i>Thereshold of perception</i>

Tabel 2.2 *Acoustic pressure level*

(sumber : www.vokuz.com)

Ruangan karaoke termasuk dalam katagori *Discotheque Floor, Symphony Orchestra at first row*. Hal ini karena suara musik yang diputar pada saat karaoke maksimal 110 dB.



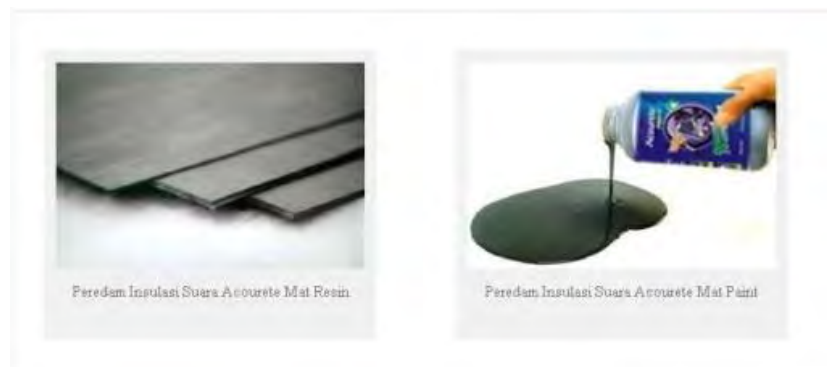
2.3.2 Peredam Suara

Teknik peredam suara adalah bagaimana material yang dipasang pada permukaan ruangan dan memblok suara dari dalam maupun luar dari berbagai macam frekuensi suara dan kekuatannya.

Jenis bahan peredam suara dibagi menjadi dua yaitu peredam insulasi suara dan peredam serap suara. Kedua jenis ini memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda.

a. Peredam Insulasi Suara (*Sound Insulation*)

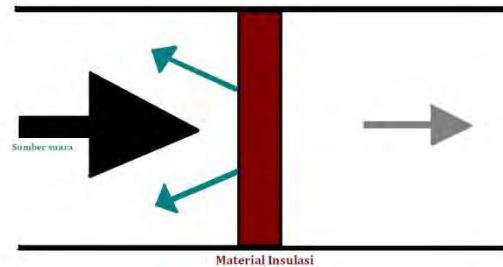
Peredam insulasi suara bertujuan untuk mencegah kebocoran suara dari satu ruangan ke ruangan lainnya. Definisi teknisnya ialah bahan yang dapat menginsulasi perpindahan suara. Contoh material peredam insulasi suara adalah *Acourete Mat Resin*, *Acourete paint*.



Gambar 2.5 Peredam Suara Acourate Mat

(sumber : <http://vokuz.com/peredam-suara-2>)

Bahan peredam insulasi suara umumnya dipakai untuk mencegah gangguan suara dari sebuah ruangan ke ruangan lainnya seperti ilustrasi dibawah ini.



Gambar 2.6 Ilustrasi Material Insulasi

(sumber : <http://vokuz.com/peredam-suara-2>)

Di ilustrasikan diatas sumber suara datang menuju material insulasi, kemudian diisolasi oleh material insulasi, dan sebagian dipantulkan sehingga suara yang bocor atau berpindah dari dalam ruangan maupun sebaliknya dapat diminimalkan.

Karakteristik material peredam insulasi suara ini adalah:

- **Berat**, Semakin berat material, semakin baik nilai redamannya
- **Tidak Berpori**, Semakin rapat material, semakin baik nilai redamannya
- **Permukaan Keras**, Semakin keras permukaan material semakin baik nilai redamannya
- **Viscoelastic**, yaitu dapat meredam getaran, semakin baik dalam menahan redaman makin baik nilai redamannya.

Kemampuan sebuah material peredam suara untuk menginsulasi suara ditentukan dengan nilai STC atau *Sound Transmission Class* atau *Sound Transmission Loss*. STC adalah nilai tunggal yang dinyatakan dalam besaran dB (*decibel*). *Sound Transmission Loss* adalah nilai pengurangan suara dalam dB (*decibel*) dari frekuensi rendah ke frekuensi tinggi.



b. Peredam Serap Suara (*Sound Absorbing*)

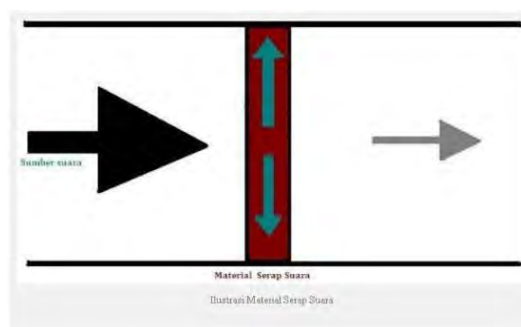
Bertujuan untuk mengurangi pantulan yang menyebabkan gema pada sebuah ruangan. Definisi teknisnya ialah bahan yang mampu menyerap energi suara. Contoh material serap suara adalah *Acourete Fiber*, *Acourete Board 230*.



Gambar 2.7 Contoh material peredam serap suara

(sumber : <http://vokuz.com/peredam-suara-2>)

Bahan peredam serap suara umumnya dipakai untuk mengurangi suara yang memantul dalam sebuah ruangan seperti ilustrasi dibawah ini.



Gambar 2.8 Ilustrasi Material Peredam Serap Suara

(sumber : <http://vokuz.com/peredam-suara-2>)

Karakteristik dari bahan serap suara adalah:

- Ringan
- Berpori



- Permukaan lunak
- Tidak dapat meredam getaran

Kemampuan sebuah material peredam suara untuk menyerap suara ditentukan dengan nilai NRC atau *Noise Reduction Class* atau *Sound Absorbing Coefficient*. NRC adalah nilai koefisien. *Sound Absorbing Coefficient* adalah nilai pengurangan suara dalam dB (*decibel*) dari frekuensi rendah ke frekuensi tinggi.

c. Material Peredam Suara

- ***Thermax***

Thermax adalah bahan peredam suara yang terbuat dari polyster tanpa *landfill* yang terdiri dari karbon dan hydrogen dalam bentuk rangka polimer yang berukuran panjang. Kepadatan produknya pun berada dibawah 20 kg perkubiknya. *Thermax* ini digunakan untuk peredam panas karena memiliki usia yang panjang antara 40 - 50 tahun. Tapi *Thermax* sangat efektif digunakan sebagai peredam untuk bagian atap.



Gambar 2.9 Peredam Thermax

(sumber : www.midikaraoke-hennyfadilla.blogspot.com)

- ***Insulasi Acourete Paint***

Insulasi *acourete paint* adalah peredam suara dengan jenis material insulasi *acourete paint* yang biasanya digunakan pada mobil untuk meredam suara, kebisingan atau rambatan getaran karena mempunyai densitas yang tinggi untuk meredam getaran tersebut.



- ***Double Glass System***

Double Glass System adalah peredam suara yang memiliki ruang hampa pada bagian tengah sehingga hampir 100% kedap suara.

- ***Noise Absorbtion Plasterboard***

Noise Absorbtion Plasterboard adalah bahan yang terbuat dari gipsum yang dikhususkan untuk mengurangi gaung (*echo*) dan menyerap suara dalam ruangan. Jenis gipsum ini dapat diaplikasikan pada permukaan rata maupun lengkung (minimal 8000 mm) tanpa mengurangi kemampuan penyerapan suaranya. Gipsum ini memiliki ketebalan 12 mm dengan lebar 1200 mm dan panjang 2400 mm.



Gambar 2.10 *Noise Absorbtion Plasterboard*

(sumber : www.midikaraoke-hennyfadilla.blogspot.com)

- **Lapisan Permadani / Karpét**

Lapisan permadani mempunyai keuntungan sebagai isolasi terhadap suara. Permadani yang dipasang sebagai lapisan lantai biasanya terdiri dari lapisan karet busa dan lapisan permadani. Bahan yang digunakan yaitu nylon, bahan sintetik lain atau wol. Lapisan ini biasanya dilem dengan perekat khusus pada lantai yang halus dan rata. Keunggulan dari penggunaan bahan karpet sebagai penutup lantai pada ruangan adalah sebagai berikut:

- Dapat meredam suara sehingga tidak menimbulkan gema pada ruangan
- Mudah dibentuk sehingga memiliki nilai estetika tersendiri



- Memiliki ukuran yang fleksibel
- Mudah dibersihkan

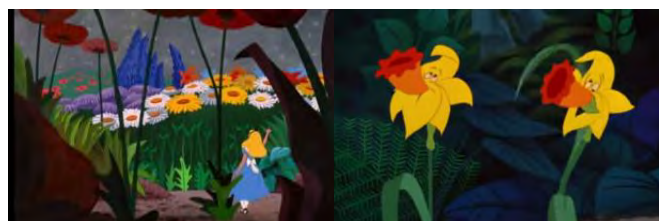
- **Ampas Tebu**

Ampas tebu sebagian mengandung *lingo-celluse*. Panjang seratnya antara 1,7 – 2 mm dengan diameter sekiter 20 mikro sehingga ampas tebu ini dapat memenuhi persyaratan untuk diolah menjadi papan buatan. *Bagasse* mengandung air 48 – 52 %, gula rata-rata 3,3% dan serat rata-rata 47,7%. Serat *bagasse* tidak dapat larut dalam air dan sebagian besar terdiri dari selulosa, pentose dan lignin.

2.4 Wonderland

Wonderland merupakan sebuah latar pada dongeng *Alice in Wonderland*. Pada dongeng *Alice in Wonderland* dikisahkan seorang gadis perempuan yang terjebak disebuah negeri ajaib yang dikenal dengan *wonderland*. Negeri ini dihuni oleh berbagai macam jenis makhluk hidup yang ajaib seperti tanaman dan hewan yang dapat berbicara dan dapat menghilang secara tiba-tiba. *Wonderland* dipimpin oleh dua ratu yaitu *White Queen* dan *Queen of Hearts*. *Wonderland* dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- *Wonderland forest*, dalam cerita Alice diperlihatkan hutan yang penuh dengan keajaiban dimana banyak bunga-bunga yang berwarna warni dapat berbicara dan juga hewan-hewan dengan bentuk yang unik



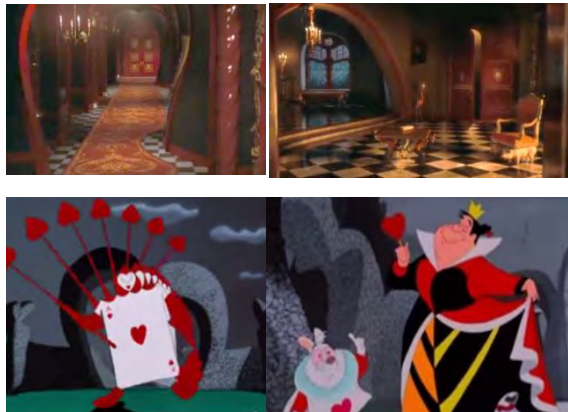
Gambar 2.11 *Wonderland Forest*

(sumber : Film animasi *Alice in Wonderland*)

- *Queen Of Hearts Kingdom*, kerajaan ini dipimpin oleh queen of heart. Kerajaan ini identik dengan warna merah dengan prajurit dari kartu.



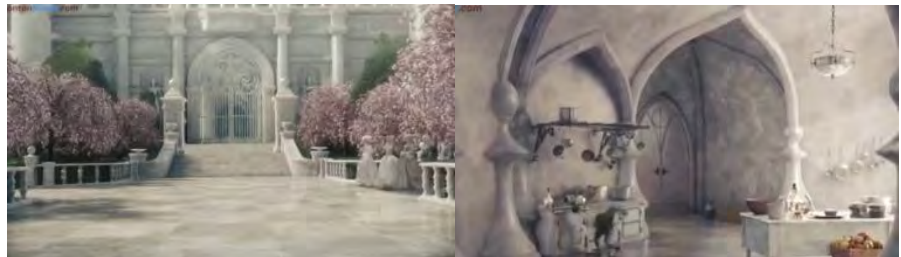
Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”



Gambar 2.12 *Queen of hearts Kingdom*

(sumber : Film animasi *Alice in Wonderland*)

- *White Queen Kingdom*, kerajaan ini dipimpin oleh *White Queen*. Kerajaan ini identik dengan warna putih



Gambar 2.13 *White Queen Kingdom*

(sumber : Film *Alice in Wonderland*)

- *White Rabbit's Home*, adalah rumah dari seekor kelinci putih yang identik dengan warna pink dan bentukan furnitur yang berasal dari transformasi bentuk kelinci.










Gambar 2.14 *White Rabbit's Home*

(sumber : Film animasi *Alice in Wonderland*)



Berikut adalah karakter-karakter pada dongeng *Alice in Wonderland*:

 <p>Alice adalah pemeran utama pada cerita <i>Alice in Wonderland</i>. Seorang gadis yang tersesat di sebuah dunia ajaib bernama <i>Wonderland</i></p>	 <p><i>White Queen</i> adalah seorang ratu yang baik hati, saudara dari queen of hearts</p>
 <p>Tweedle Dee dan Tweedle dum adalah 2 orang lelaki kembar yang humoris</p>	 <p><i>Queen of Heart</i> adalah seorang ratu yang angkuh yang memimpin wonderland</p>
 <p><i>White rabbit</i> adalah seekor kelinci yang identik dengan jam waktu ditangannya</p>	 <p><i>Cheshire Cat</i> adalah seekor kucing ajaib yang dapat menghilang dengan senyum sebagai ciri khasnya</p>
 <p><i>Mad Hatter</i> adalah seorang pembuat topi yang gila</p>	

Tabel 2.3 Karakter Tokoh Cerita *Alice in Wonderland*



2.5 Neo Klasik

a. Sejarah Neo klasik

Neo klasik merupakan suatu gerakan diakhir abad 18. Bentuk arsitektur yang dianggap ideal kemudian diwujudkan kedalam bentukan berkonstruksi kolom dan balok dan tidak hanya bentukan dari konstruksi dinding pemikul. Wujud arsitekturnya juga dapat ditandai dengan munculnya unsur-unsur dekoratif seperti pedimen, pedestal, entablature terpotong dan sebagainya. Dalam sejumlah proyek dapat disaksikan bahwa bentukan yang kanonik masih dipakai untuk diletakkan pada posisi olahan komposisional.

Gaya ini merupakan gaya anti-rokoko yang dapat ditemukan pada beberapa gaya arsitektur eropa pada awal abad ke 18, dengan jelas diwakili dalam arsitektur Palladian di Georgia Inggris dan Irlandia, selain itu juga dapat ditemui dalam lapisan klasifikasi akhir gaya barok di Paris, di Berlin, dan bahkan di Roma, Alessandro Galilei pada bagian muka dari gedung Giovanni di Laterano. Ini merupakan suatu arsitektur self-restraint yang sempurna, yang selektif hingga sekarang "yang terbaik" dalam mengikuti gaya bangsa Roma. Neoklasikal pertama berkembang dan diperoleh di London, melalui contoh dari bangunan Paris-Trained yang dirancang oleh tuan William Chambers dan James " Athenian" Stuart, dan di Paris, melalui suatu generasi siswa seni Perancis yang training di Akademi Perancis di Roma dan yang dipengaruhi oleh kehadiran Charles-Louis Clérisseau dan tulisan Johann Joachim Winckelmann; itu dengan cepat diadopsi oleh lingkaran progresif di Sweden. Di Paris, banyak dari generasi arsitek neoklasikal yang pertama menerima pelatihan dalam Tradisi Perancis yang klasik melalui suatu rangkaian tentang ceramah kuliah praktis dan menyeluruh yang ditawarkan untuk dekade perkuliahan oleh Jacques-François Blondel. Pada mulanya Italia bertaut pada Rococo sampai rezim Napoleon membawa arkeologis klasikal yang baru, yang dipeluk sebagai pernyataan politik oleh kaum muda yang progresif. Pusat dari ahli kebudayaan sejarah Yunani polish adalah Warsaw di bawah aturan dari Raja polish Stanislaw Agustus Poniatowski. seniman dan arsitek yang dikenal terbaik di Poland tepatnya di Dominik Merlini, diantaranya adalah Jan Chrystian Kamsetzer,



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Szymon Bogumi Zug, Jakub Kubicki, Antonio Corazzi, Efraim Szreger, Kristen Piotr Aigner, Wawrzyniec Gucewicz dan Bertel Thorvaldsen.

Gaya neo klasik mengalami tantangan berat sejalan dengan pesatnya kemajuan teknologi. Keyakinan bahwa arsitektur adalah ‘seni bangunan’ yang berbeda dengan kegiatan ‘engineering’ mulai mengalami pergeseran, setelah muncul suatu jarak antara arsitektur dan kemajuan konstruksi bangunan. Perubahan-perubahan inilah yang kemudian mengarah pada munculnya arsitektur modern. Arsitektur modern sendiri berprinsip pada tradisi fungsional, lebih cenderung pada pemikiran struktur daripada unsur-unsur lainnya.

Royal Scottish Academy, Edinburgh (1822-26), pada serambinya menggunakan tiang-tiang berbentuk dorik. Dari sekitar tahun 1800 Yunani merupakan contoh arsitektur yang segar, banyak mensketsa dan mengukir, memberi suatu daya dorong baru ke gaya meoklasikal atau yang disebut Kebangkitan kembali ilmu Yunani. Neo klasikal adalah suatu kekuatan utama di dalam seni akademis sampai abad ke 19 dan di luar daripada itu gaya ini merupakan lawan yang tepat dari gaya Romantis dan Gotik Renaisans walaupun pada akhir abad ke 19 gaya ini diklasifikasikan sebagai gaya anti modern atau bahkan gaya yang reaksioner. Pada pertengahan abad ke 19, beberapa kota besar Eropa khususnya St. Petersburg dan Munich diubah bangunannya ke dalam museum Arsitektur Neo Klasikal yang dijamin kebenarannya.

b. Ciri Khas Neo Klasik

- **Warna**

Interior neo klasik didominasi dengan warna terang seperti krem, abu-abu, biru pucat, kuning dan hijau. Sedangkan warna yang digunakan sebagai aksen adalah hitam, merah, emas dan terra cotta.



Gambar 2.15 Skema Warna Neo Klasik



- **Furnitur**

Furnitur neo klasik sangat sederhana dan bersifat geometris. Material yang digunakan untuk membuat furniture adalah kayu berwarna gelap.



Gambar 2.16 Neo Klasik *Credenza*

(Sumber : http://www.indofur.com/blog/uploads/neo_classic_tvub..jpg)

- **Lantai**

Untuk lantai menggunakan material marmer atau batu alam. Namun tidak jarang ada yang menggunakan karpet Persia.



Gambar 2.17 Interior Neo Klasik

(Sumber : <http://www.fenuz.com/images/desain-interior-kamar-mandi-klasik-6.jpg>)

- ***Furnishing***

Kain yang digunakan untuk dekorasi jendela atau sofa adalah sutra, brokat, katun, dan wol.



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”



Gambar 2.18 Tirai Sutra

(Sumber: <http://www.rumahuni.com/wp-content/uploads/2012/10/gorden-2.jpg>)

- **Aksesoris**

Aksesoris yang digunakan adalah guci, porselen, tembikar, dan patung. Sedangkan untuk bagiandindng, diletakkan karya seni berupa lukisan atau cermin besar dari langit-langit hingga kelantai.



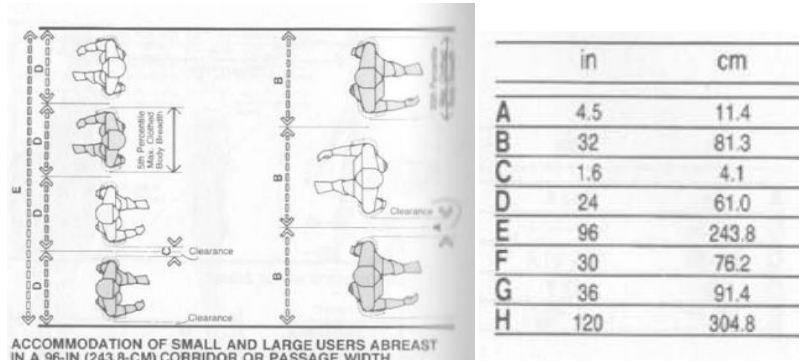
Gambar 2.19 *Porcelain*

(Sumber: <https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/1e/ce/7f/1ece7f840fb224876b0b9fb14267a781.jpg>)



2.6 Studi Antropometri

a. Sirkulasi Horizontal



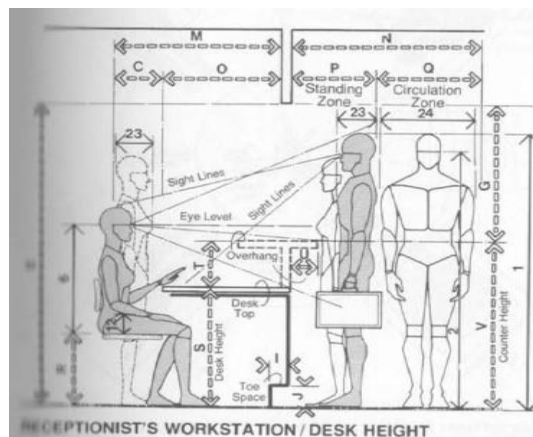
Gambar 2.20 Sirkulasi Horizontal

(Sumber: Panero; Zelnik, 1979)

Untuk Sirkulasi Horizontal, dibutuhkan jarak bersih untuk sisi kanan dan sisi kiri sebesar 81,3 cm. Jarak Bersih ini sudah termasuk *clearance* sebesar 11,4 cm. Uraian ini diperuntukkan untuk presentil 95.

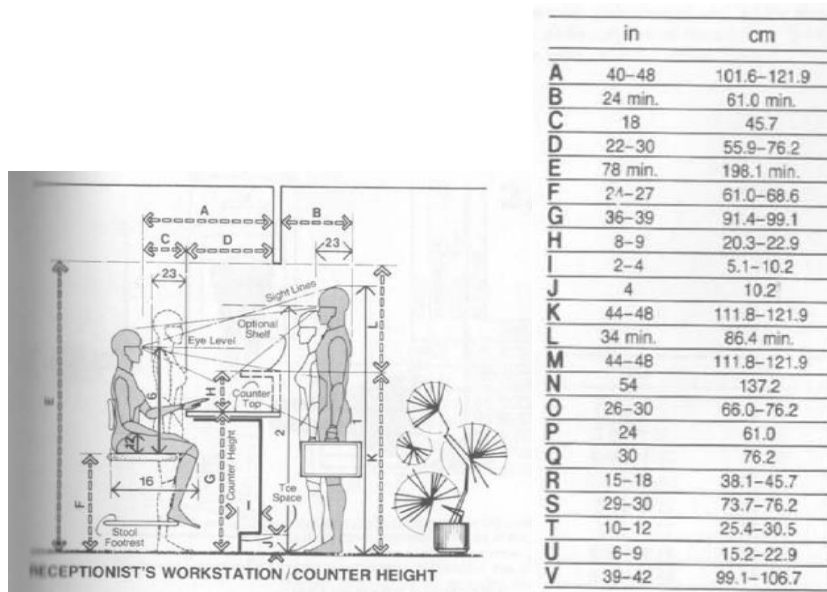
Sedangkan untuk persentil 5, jarak bersih yang dibutuhkan adalah 61 cm dengan *clearance* sebesar 4,1 cm. Sirkulasi ini digunakan sebagai panduan untuk mendapatkan ukuran ideal dari sebuah koridor, dimana banyak terjadi sirkulasi yang terjadi secara bersamaan.

b. Antropometri Meja *Receptionist*



Gambar 2.21 Antropometri Meja *Receptionist* 1

(Sumber: Panero; Zelnik, 1979)



Gambar 2.22 Antropometri Meja *Receptionist 2*

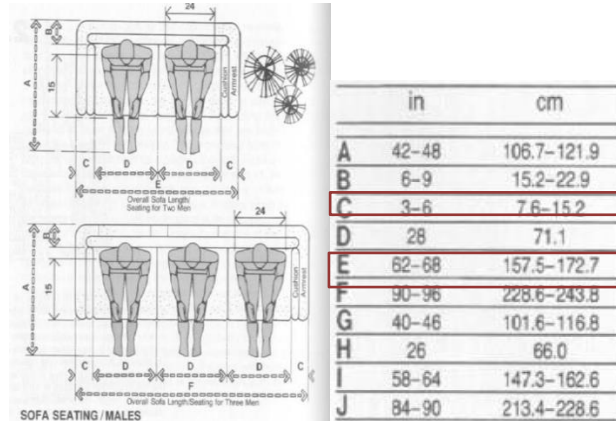
(Sumber: Panero; Zelnik, 1979)

Ada 2 aspek yang perlu diperhatikan, yaitu tinggi dari meja *workstation* dan tinggi dari *counter receptionist* itu sendiri. Untuk ukuran tinggi ideal meja kerja yaitu antara 73,7-76,2 cm, dengan lebar 66-76,2 cm. Tinggi *seat* yang disarankan adalah 38,1-45,7 cm.

Tinggi dari *counter* yang disarankan adalah 111,8-121,9 cm. Tinggi minimal antara lantai *receptionist* dengan plafon adalah 198,1 cm. Sebaiknya, jarak terluar antara tubuh *receptionist* dengan ujung *counter* adalah 101,6-121,9 cm.



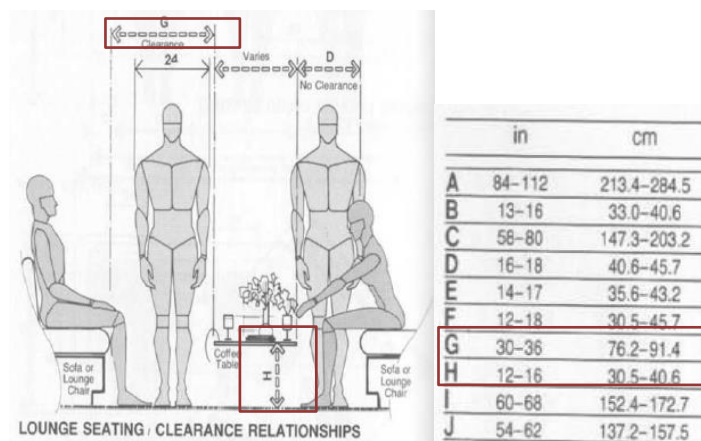
c. Antropometri Sofa



Gambar 2.23 Antropometri Sofa
 (Sumber: Panero; Zelnik, 1979)

Untuk jarak nyaman manusia duduk pada sofa diambil ukuran laki-laki, karena pengguna sofa diruang karaoke adalah wanita dan laki-laki. Dan laki-laki membutuhkan jarak lebih besar dibandingkan wanita.

Ukuran yang diperlukan satu orang adalah ditunjukkan oleh huruf D yaitu 71,1 cm dan 15 inch atau 38 cm. Sedangkan untuk tebal sandaran sofa ditunjukkan oleh huruf B yaitu 15.2-22.9cm. Untuk jarak kaki ke sofa adalah 50 – 61 cm.



Gambar 2.24 Antropometri Lounge seating
 (Sumber: Panero; Zelnik, 1979)



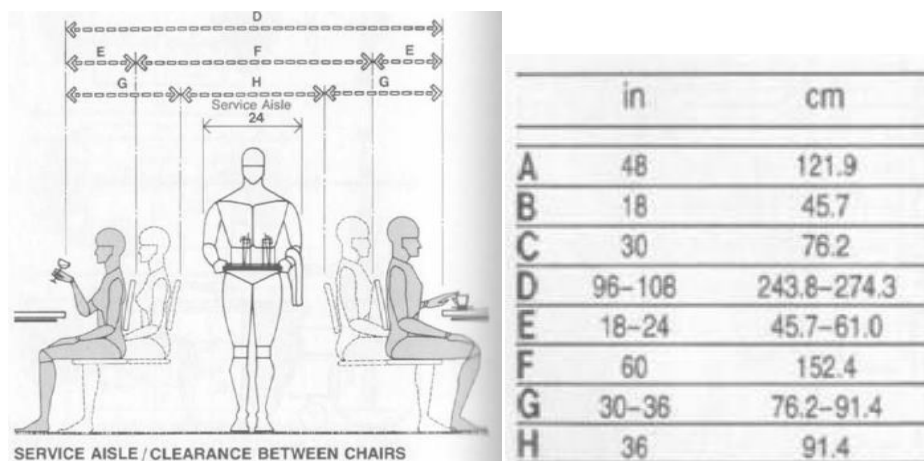
Untuk jarak sofa ke meja yang memungkinkan manusia jalan didepan sofa adalah ditunjukkan huruf G yaitu 76.2 – 91.4 cm. Dan tinggi meja adalah ditunjukkan huruf H yaitu 30.5-40.6 cm.

d. Antropometri Area Restoran

Dalam sirkulasi sebuah restoran, dibutuhkan ukuran yang berbeda dari sirkulasi horizontal biasa, yaitu 91,4 cm. Hal ini diperuntukkan untuk pelayan restoran yang sedang membawa baki dapat bergerak dengan lebih leluasa dan menambah faktor keamanan dari pelayan dan pengunjung restoran.

Space seat untuk pengunjung restoran berukuran ideal 45,7-61 cm. Namun, *space* ini hanya *space* statis ketika pengunjung sedang beraktivitas menikmati hidangan. Maka dari itu, dibutuhkan *space* tambahan kurang lebih sekitar 20 cm, yang bertotal menjadi 76,2-91,4 cm.

Dari uraian diatas, dapat diketahui jumlah ukuran sirkulasi total yaitu sebesar 243,8-274,3 cm.



Gambar 2.25 Antropometri Area Restoran

(Sumber: Panero; Zelnik, 1979)

Dalam sirkulasi sebuah restoran, dibutuhkan ukuran yang berbeda dari sirkulasi horizontal biasa, yaitu 91,4 cm. Hal ini diperuntukkan untuk pelayan



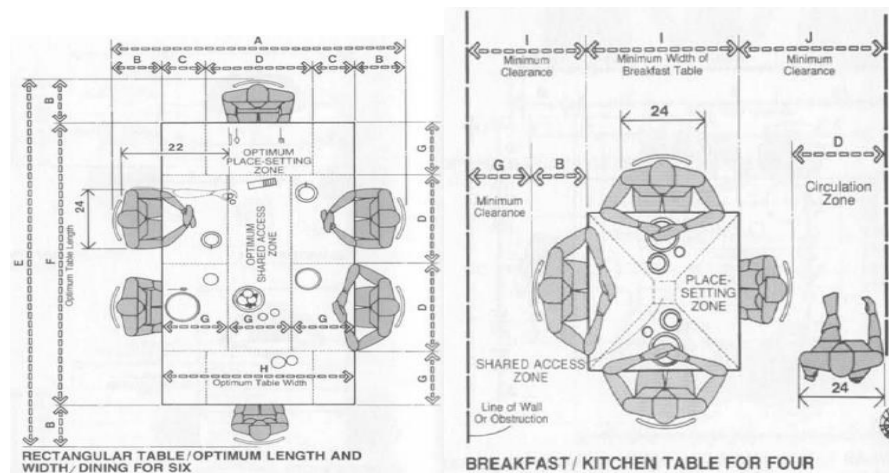
Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

restoran yang sedang membawa baki dapat bergerak dengan lebih leluasa dan menambah faktor keamanan dari pelayan dan pengunjung restoran.

Space seat untuk pengunjung restoran berukuran ideal 45,7-61 cm. Namun, *space* ini hanya *space* statis ketika pengunjung sedang beraktivitas menikmati hidangan. Maka dari itu, dibutuhkan *space* tambahan kurang lebih sekitar 20 cm, yang bertotal menjadi 76,2-91,4 cm.

Dari uraian diatas, dapat diketahui jumlah ukuran sirkulasi total yaitu sebesar 243,8-274,3 cm.

e. *Dining Space*



	in	cm
A	96-102	243.8-259.1
B	18-24	45.7-61.0
C	12	30.5
D	30	76.2
E	132-144	335.3-365.8
F	96	243.8
G	18	45.7
H	54	137.2
I	36-42	91.4-106.7
J	48 min.	121.9 min.
K	18 min.	45.7 min.

Gambar 2.26 Keterangan *Dining Space*

(Sumber: Panero; Zelnik, 1979)



Dining space yang tersedia di restaoran adalah meja dengan 4 pengguna dan 6 pengguna. Selain itu juga termasuk ukuran dari sirkulasi tunggal.

Untuk pengguna 4 orang, dibutuhkan minimal panjang meja ideal 91,4-106,7 cm. Untuk lebar badan diasumsikan sebesar 45,7-61 cm. Space sirkulasi tunggal sebesar 76,2 cm.

Untuk pengguna 6 orang, paling tidak dibutuhkan ukuran ideal sebesar 137,2 cm x 243,8 cm. Dimana 2 orang pengguna berposisi di masing-masing sisi panjang meja dengan jarak bersih luar 45,7 cm. Dan 1 orang pengguna berposisi di masing-masing sisi lebar meja dengan jarak bersih luar cukup 30,5 cm.

2.7 Studi Eksisting

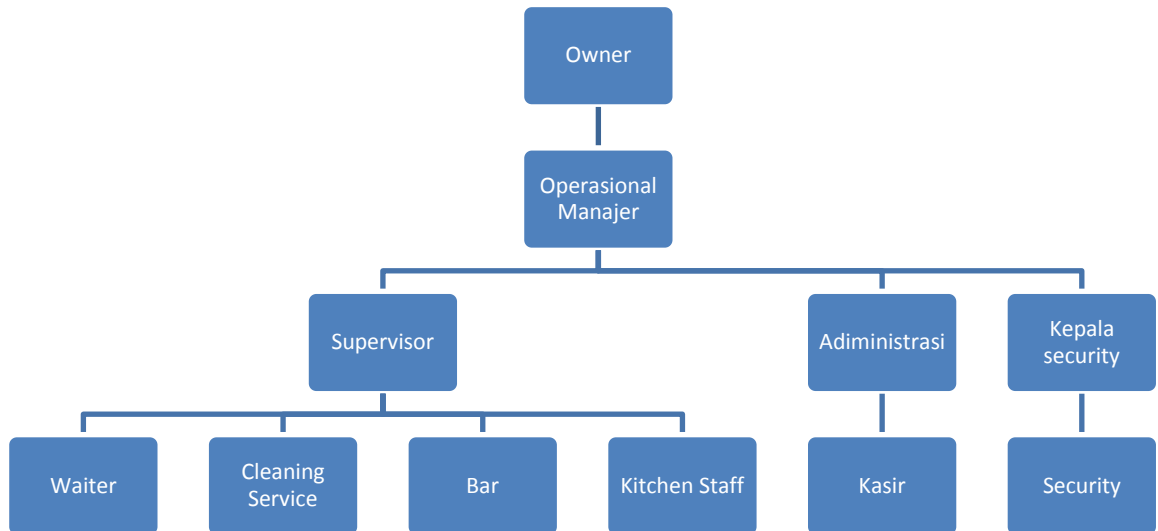
2.7.1 Sejarah Wonderland Karaoke Keluarga

Wonderland Karaoke Keluarga berdiri pada tahun 2014. Pemilik Wonderland Karaoke Keluarga ini adalah bapak Choirul Anam Hasan yang dalam pengelolaannya dibantu oleh anaknya. Karaoke keluarga ini berdiri karena sang pemilik ingin menghadirkan suatu hiburan keluarga yang dapat membantu untuk menghilangkan penat dan lelah setelah menjalani aktivitas. Selain itu, pemilik melihat bahwa bernyanyi adalah suatu kemampuan yang dianugerahkan oleh Tuhan kepada manusia untuk saling menghibur satu sama lain. Hal tersebutlah yang membuat sang pemilik mendirikan fasilitas karaoke keluarga.

Wonderland Karaoke Keluarga ini ingin menghadirkan konsep dan nuansa baru yang segar dalam bisnis karaoke keluarga. Karaoke keluarga ini mengambil konsep utama *play world of color*. Wonderland Karaoke Keluarga berusaha menghadirkan nuansa keindahan dari kota-kota di dunia untuk setiap ruangan karaokenya agar semua orang dapat bernyanyi dengan lepas dan ceria di Wonderland Karaoke Keluarga.



2.7.2 Struktur Organisasi Wonderland Karaoke Keluarga



Bagan 2.1 Struktur Organisasi Wonderland Karaoke Keluarga
 (Sumber: Wonderland Karaoke Keluarga)

Seperti yang telah disajikan diatas, Struktur tertinggi di Wonderland Karaoke Keluarga dipegang oleh *owner* yaitu bapak Choirul Anam Hasan. Dibawah *Owner* ada Operasional Manajer. Kemudian dibawah *supervisor* terbagi menjadi beberapa divisi yaitu *waiter*, *cleaning service*, *bar*, *kitchen staff*. Dibawah divisi administrasi ada bagian kasir.

- **Job Description**

Job	Description
<i>Cleaning Service</i>	Bertanggung jawab terhadap pemeliharaan kebersihan, kerapihan, keindahan dan kenyamanan seluruh public area gedung. Baik di dalam gedung maupun di luar gedung
<i>Waiter</i>	Bertanggung jawab atas kesiapan ruangan untuk tamu mulai dari kebersihan dan kelengkapannya. Membantu tamu untuk kebutuhan makanan dan minuman dan memastikan kebutuhan tamu yang lain terpenuhi dengan baik.
Kasir	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas penerimaan pembayaran dari



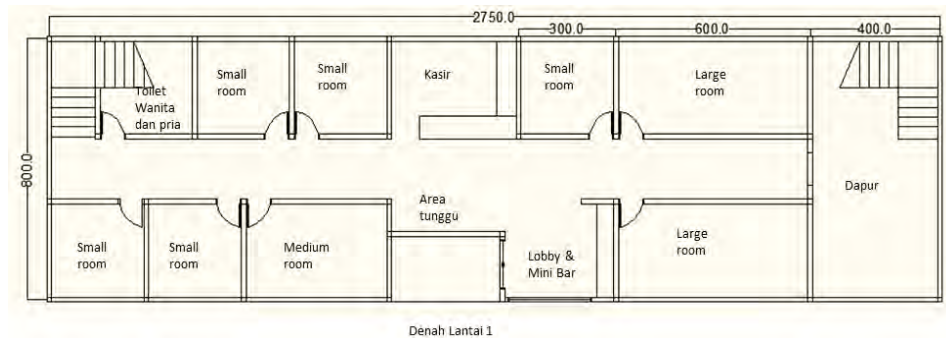
Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“Fantasy in Wonderland”

	<p>tamu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas segala transaksi baik berupa tunai maupun non tunai. • Sebagai operator yang melakukan check in / out untuk pemesanan ruangan. • Sebagai operator untuk telpon dari luar maupun antar ruangan.
Bar	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas tersedianya segala minuman yang sudah ditetapkan di dalam menu
<i>Kitchen Staff</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas tersedianya segala makanan yang sudah ditetapkan di dalam menu
<i>Security</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab atas keamanan dalam maupun keamanan luar gedung. • Menjaga keamanan barang barang, aset perusahaan, karyawan dan pimpinan perusahaan.
Kepala <i>Security</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengkoordinir satuan dibawahnya untuk selalu siaga menjaga keamanan, ketertiban dan kenyamanan tamu, karyawan dan pimpinan. • Bekerja sama dengan satuan satuan tertentu untuk terciptanya kondisi yang baik. • Mengawasi kinerja satuan dibawahnya. • Bekerja sama dengan bagian lain untuk sebuah koordinasi yang baik dan kuat. • Memberikan laporan kepada owner akan kondisi keamanan sehari hari.
<i>Supervisor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bekerja sama dengan <i>Manager</i> untuk memastikan operasional sehari hari berjalan dengan baik lancar. • Bersama dengan <i>Manager</i> mengawasi kinerja di semua bagian baik bagian depan maupun bagian belakang. • Membantu <i>Manager</i> untuk memastikan semua kebutuhan operasional tersedia dengan pasti • Memberikan laporan kepada <i>Manager</i> setiap kondisi operasional sehari hari. • Bersama dengan <i>Manager</i> memberikan laporan kepada <i>owner</i> akan kondisi operasional sehari hari.
<i>Manager</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Bertanggung jawab penuh atas operasional sehari hari. • Bertanggung jawab atas pengawasan kinerja karyawan di semua bagian baik bagian depan maupun bagian belakang. • Memastikan semua kebutuhan operasional tersedia dengan pasti. • Menjaga komunikasi yang baik dengan instansi instansi pemerintahan yang terkait. • Menjaga komunikasi yang baik dengan para tamu dan pelanggan. • Menjaga komunikasi dengan karyawan di semua bagian. • Memberikan laporan kepada <i>owner</i> akan kondisi operasional sehari hari.

Tabel 2.4 *Job Description*

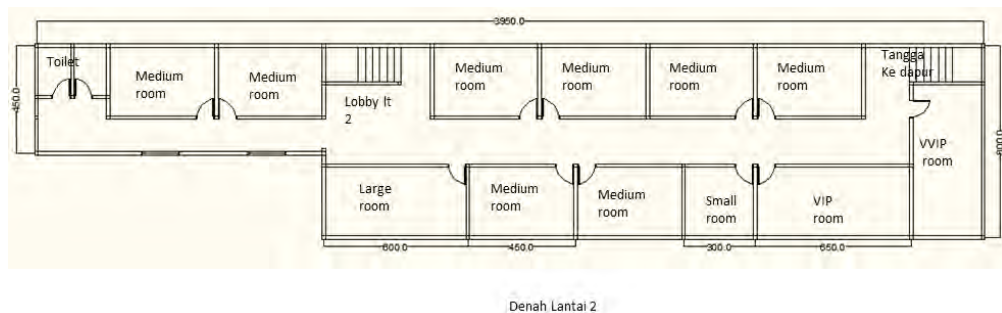


2.7.3 Analisa Denah Wonderland Karaoke Keluarga



Gambar 2.27 Denah Lantai 1 Wonderland Karaoke Keluarga

Pada lantai 1 Wonderland Karaoke Keluarga saat ini terdapat lima ruangan *small karaoke*, satu ruangan *medium karaoke*, dua ruangan *large karaoke*, toilet, dapur, area kasir serta area tunggu dan *mini bar*.



Gambar 2.28 Denah Lantai 2 Wonderland Karaoke Keluarga

Pada lantai 2 Wonderland Karaoke Keluarga saat ini terdapat sembilan ruangan *medium karaoke*, satu ruangan *vip karaoke*, satu ruangan *vvip karaoke*, satu ruangan *small karaoke*, dan toilet.

Kelemahan pada penataan *layout interior* adalah penempatan ruangan karaoke yang berhadap-hadapan menyebabkan lorong koridor terlalu panjang. Selain itu penempatan toilet wanita dan pria yang dijadikan satu menyebabkan kurang nyaman.

Kelebihan pada penataan *layout interior* ini adalah peletakkan tangga pada dapur lantai 1 mempermudah staf mengantarkan pesanan makanan pada ruangan karaoke dilantai dua.



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

2.7.4 Analisa Interior Wonderland Karaoke Keluarga

Ruang	Observasi
	Analisa
1. Pintu Masuk 	Desain kurang menarik dan warna yang digunakan belum memunculkan image Wonderland Karaoke Keluarga
2. Lobby dan minibar 	Peletakan televisi tepat didepan meja bar dengan jarak pandang yang sangat dekat berdampak pada tingkat kenyamanan pengunjung saat duduk di bar.
3. Kasir 	Pemilihan warna terlalu gelap sehingga membuat kesan karaoke keluarga kurang terlihat
4. Koridor 	Desain lorong menimbulkan efek visual yang kurang nyaman dan membuat lorong terkesan lebih jauh





Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

<p>5. AreaTunggu</p> 	<p>Desain terlalu monoton. Pemilihan <i>wallpaper</i> dengan motif yang besar dan lukisan dengan motif warna warni besar membuat dinding terlalu penuh dan kesan berlebihan</p>
<p>6. Koridor 2</p> 	<p>Pemilihan warna <i>wallpaper</i> berwarna gelap membuat kesan lorong lebih sempit</p>
<p>7. Ruang <i>Medium</i></p> 	<p>Pemilihan <i>lighting</i> berwarna merah membuat efek visual yang kurang nyaman pada penglihatan</p>
<p>8. Ruang <i>Small</i></p> 	<p>Pemilihan warna material yang gelap membuat kesan karaoke keluarga kurang terlihat</p>



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

<p>9. Ruang <i>Large</i></p> 	<p>Pemilihan motif dan warna <i>wallpaper</i> kurang pas dengan elemen estetetis. Desain ruangan yang kurang menarik</p>
<p>10. Ruang VIP</p> 	<p>Desain ruangan kurang terlihat eksklusif untuk ruangan VIP</p>

Tabel 2.5 Analisa Interior

2.7.5 Analisa Kebutuhan Aktifitas dan Fasilitas

Pada table dibawah ini menunjukkan kebutuhan aktifitas dan fasilitas dari pengguna Wonderland Karaoke Keluarga yang merupakan hasil analisa penulis dari observasi langsung maupun mealui sumber literatur tentang kebutuhan pengguna serta fasilitas untuk mendukung aktifitas terebut :

N O.	AKTIFITAS	NAMA RUANG	Jumlah Orang	ISI	DIMENSI FURNITURE (Cm)	Denah
1.	<ul style="list-style-type: none"> • Melayani pengunjung yang mendaftar • Melayani pengunjung yang membayar 	Lobby	2	Meja Komputer	300 x 60 x 90	
				Kursi	50 x 45 x 75	



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

2.	<ul style="list-style-type: none"> Duduk, menunggu giliran Membaca majalah Menonton tv 	Area Tunggu	16	Kursi sofa Rak majalah Televisi (digantung didinding)	150 x 70 x 90 80 x 40 x 45	
3.	<ul style="list-style-type: none"> Duduk bersantai Makan dan minum Menonton tv Mendengarkan musik 	Cafe	20	Kursi Meja Televisi (digantung) Mini stage	50 x 45 x 75 101 x 76 x 70 200 x 200 x 20	
7.	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Makan Minum Duduk bersantai Memilih lagu Membaca lirik Pergi ke toilet 	Vip room	13	<ul style="list-style-type: none"> Microphone Tempat amplifier dan equalizer Meja Sofa Tempat monitor untuk memilih lagu Televisi LCD Toilet 	60 x 40 x 40 80 x 45 x 40 1100 x 60 x 40 40 x 28 x 70 150 x 150	
8.	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Makan Minum Duduk bersantai Memilih lagu Membaca lirik Pergi ke toilet 	Vip room	18	<ul style="list-style-type: none"> Microphone Tempat amplifier dan equalizer Meja Sofa Tempat monitor untuk memilih lagu Televisi LCD Toilet 	60 x 40 x 40 80 x 45 x 40 1550 x 60 x 40 40 x 28 x 70 150 x 150	
9.	<ul style="list-style-type: none"> Membuat makanan dan minuman pesanan konsumen Mencuci peralatan makan dan masak Menyimpan bahan makanan dan minuman 	Dapur	2	Kitchen set kulkas Area simpan	360 x 235 x 90 60 x 60 x 150 250 x 60 x 90	
4.	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Makan dan Minum Duduk bersantai Memilih lagu Membaca lirik 	Small room	4	<ul style="list-style-type: none"> Microphone Tempat amplifier dan equalizer Meja Sofa Tempat monitor untuk memilih lagu Televisi LCD 	60 x 40 x 40 80 x 45 x 40 300 x 60 x 40 40 x 28 x 70	



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

5	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Makan dan Minum Duduk bersantai Memilih lagu Membaca lirik 	Medium Room	8	<ul style="list-style-type: none"> Microphone Tempat amplifier dan equalizer 	60 x 40 x 40	
				Meja	80 x 45 x 40	
				Sofa	600 x 60 x 40	
				Tempat monitor untuk memilih lagu	40 x 28 x 70	
				Televisi LCD		
6.	<ul style="list-style-type: none"> Bernyanyi Makan Minum Duduk bersantai Memilih lagu Membaca lirik 	Large room	10	<ul style="list-style-type: none"> Microphone Tempat amplifier dan equalizer 	60 x 40 x 40	
				Meja	80 x 45 x 40	
				Sofa	800 x 60 x 40	
				Tempat monitor untuk memilih lagu	40 x 28 x 70	
				Televisi LCD		
11.	<ul style="list-style-type: none"> Meletakkan barang bawaan Istirahat Makan 	Karyawan Room	10	Loker Karyawan	250 x 60 x 200	
				Cermin & rak	50 x 50 x 70	
				Meja Makan	120 x 60 x 70	
				Kursi Makan	50 x 50 x 45	
10.	<ul style="list-style-type: none"> Meletakkan dokumen Meletakkan barang Bertemu tamu Aktifitas komputer 	Owner Room	1	Meja Kerja Atasan	180 x 60 x 70	
				Kursi Kerja	60 x 50 x 45	
				Kursi hadap	50 x 45 x 45	

Tabel 2.6 Tabel Aktifitas dan Fasilitas

2.8 Studi Pemodelan

2.8.1 Profil Diva Karaoke Keluarga

Diva karaoke keluarga adalah tempat hiburan yang bersih, sopan, berkelas dan modern. Karaoke keluarga ini menyediakan susunan hiburan bernyanyi yang dilengkapi oleh komputer pencari lagu berteknologi tinggi, *audio sound system modern* dan suasana ruangan yang nyaman. Diva karaoke keluarga juga menyediakan menu pilihan makanan dan minuman dengan cita rasa hotel bintang.

Diva karaoke keluarga berdiri di Jl. Mangga Besar Raya no. 96 Jakarta Barat yang merupakan *outlet* pertamanya. Karaoke keluarga ini didirikan langsung oleh artis Rossa yang juga sebagai *brand ambassador* karaoke keluarga



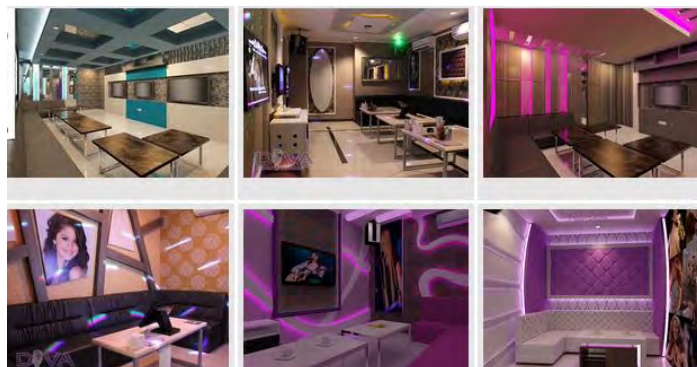
ini. Diva karaoke keluarga ini dikonsepsi untuk memberikan keistimewaan kepada pelanggan wanita dengan program khususnya. Bukan hanya sebagai pelanggan tapi juga bisa menjadi diva dalam semalam.

DIVA Family Karaoke dibuat dan diharapkan bisa menjadi pilihan utama masyarakat pencinta karaoke keluarga di Indonesia. Segmen pasarnya datang dari kalangan usia anak-anak sampai orang tua. Seluruh anggota keluarga bisa datang untuk menikmati hiburan karaoke karena DIVA didesain agar aman dan nyaman untuk seluruh anggota keluarga.

2.8.2 Fasilitas Diva Karaoke Keluarga

DIVA Family Karaoke memiliki 2 sistem navigasi untuk memilih lagu, yaitu menggunakan sistem *touchscreen* dan *wireless keyboard* yang pastinya akan sangat memudahkan pelanggan untuk memilih lagu. Perangkat kami pun bisa digunakan untuk mengontrol lampu ruangan, lampu disko, lampu laser, dan lampu interior sehingga suasana ruangan karaoke bisa anda atur sesukanya. Selain itu terdapat fitur yang bisa digunakan untuk memanggil operator / *waiters*. Dengan mempertimbangkan aspek *user friendly* antara pengguna dan perangkat modern yang kami miliki, kami yakin bahwa anda akan merasa senang dan puas dalam berkaraoke.

2.8.3 Ruangan Karaoke Diva Karaoke Keluarga



Gambar 2.29 Ruangan Karaoke Diva

(Sumber: <http://www.divakaraoke.co.id/Room.php>)



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

DiVA Family Karaoke memiliki room yang dirancang dengan mempertimbangan faktor artistik dalam penataan interior desain dan juga merancang room yang nyaman untuk berkaraoke yaitu dengan mempertimbangkan faktor akustik ruang yang disesuaikan dengan spesifikasi sound system, luas/dimensi ruangan dan juga faktor ergonomis. DiVA Karaoke Keluarga memiliki 6 jenis room yang tersedia yaitu *small room*, *medium room*, *large room*, *deluxe room*, *vip room* dan *vvip room* .



BAB III

METODOLOGI DESAIN

3.1 Metode Desain

Metode desain adalah urutan langkah atau proses yang dilakukan untuk menemukan konsep desain. Metode penelitian yang digunakan untuk mencapai konsep desain adalah metode penelitian Kualitatif, karena pendekatan ini memerlukan proses berpikir rasional. Untuk metode Kualitatifnya menggunakan survey dan wawancara (*depth interview*), teknik wawancara dengan pengurus karaoke dan beberapa pengunjung karaoke keluarga ini. Selain itu, dalam penelitian ini penulis juga menggunakan metode analitis, dimana setiap hal dalam perancangan ini senantiasa dianalisa kembali. Adapun teori dalam kajian analisa yang digunakan oleh penulis antara lain :

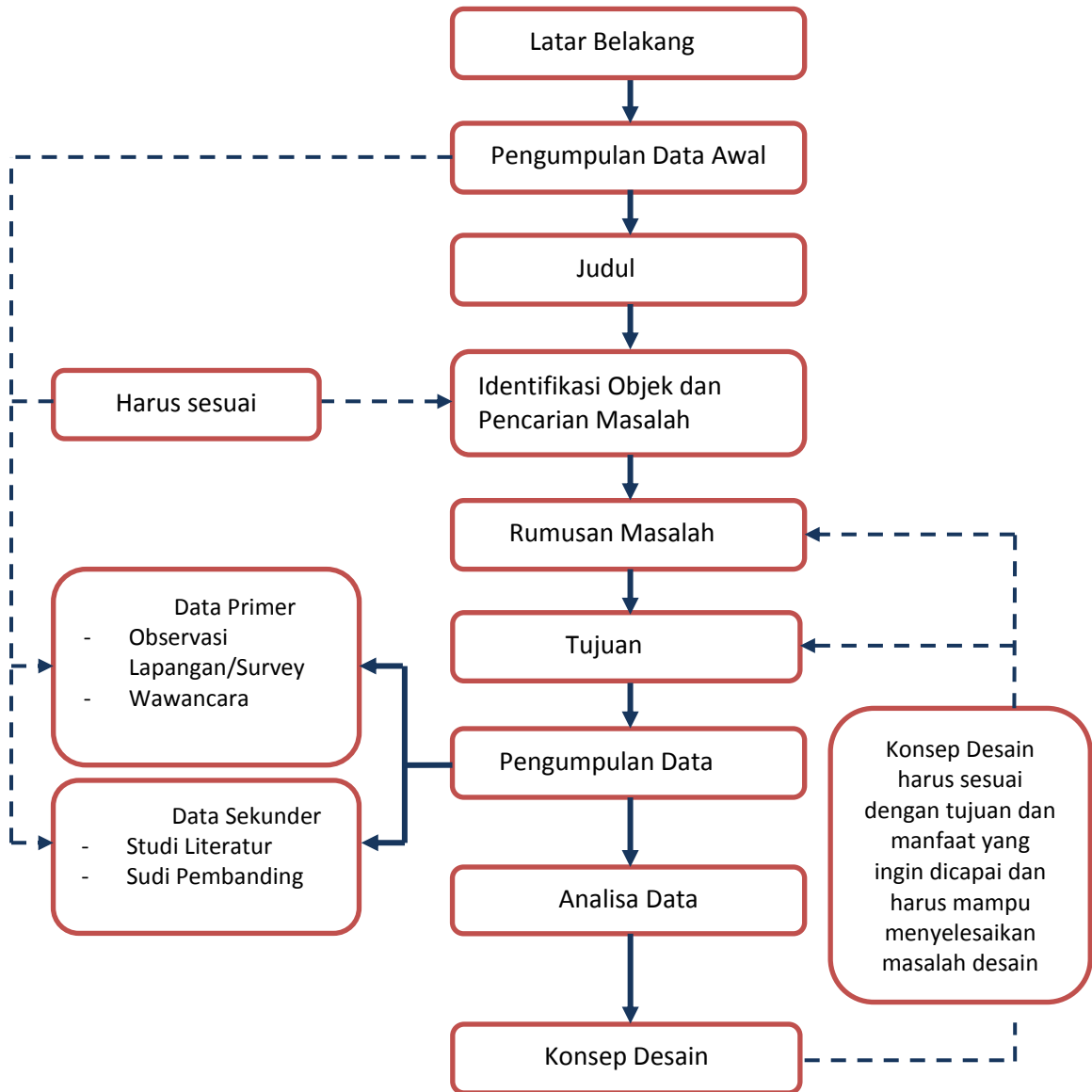
a. Metode analisa induktif : metode yang digunakan untuk mencari standarisasi yang diperlukan dalam perancangan untuk dianalisa dan didapatkan standar tetap yang sesuai dengan tema perancangan, yang kemudian diterapkan dalam aplikasi perancangan desain.

b. Metode analisa deskriptif : metode yang memaparkan dan menguraikan segala bentuk data yang diperoleh untuk dianalisa.

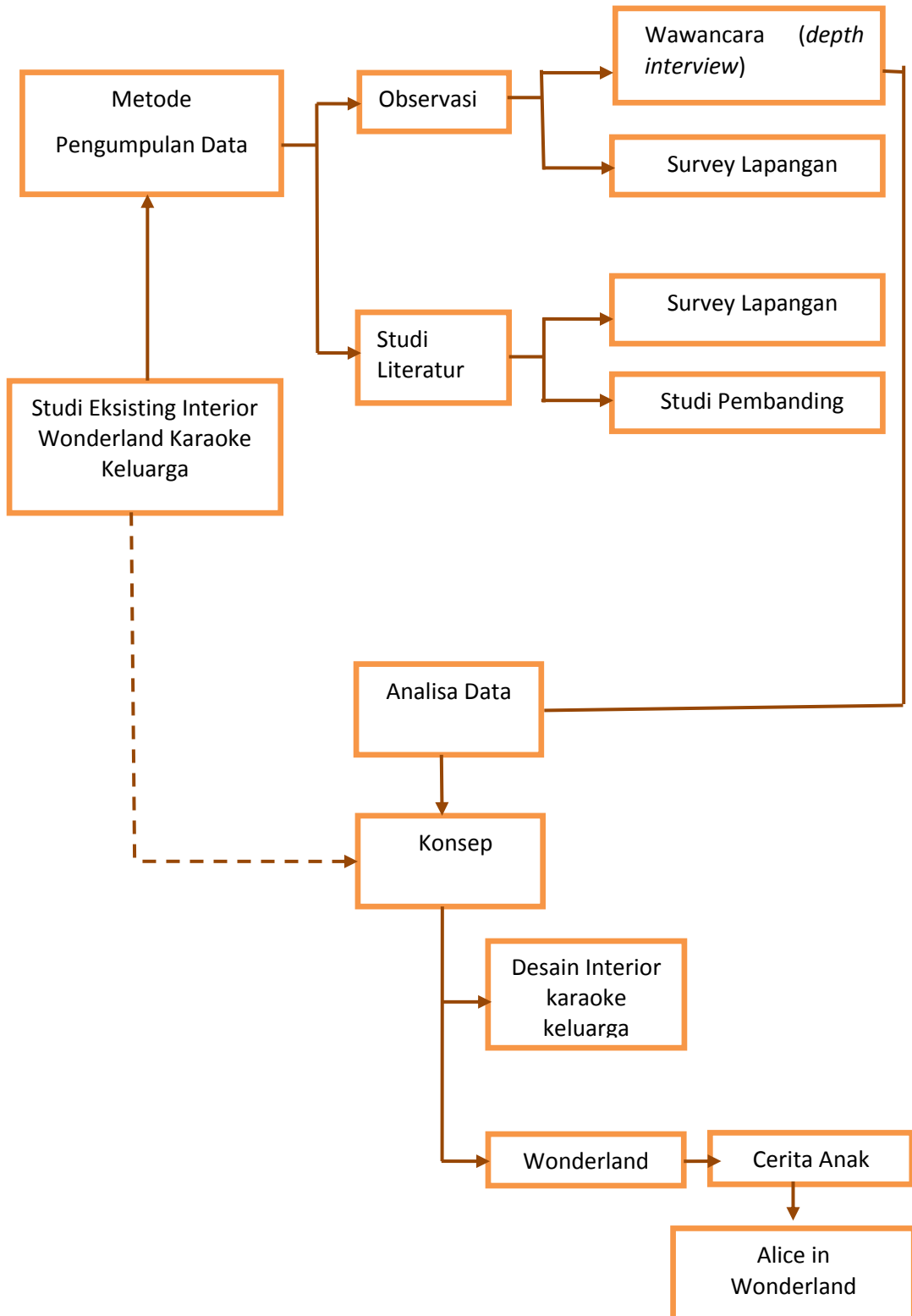
Berikut ini alur metodologi desain pada desain interior Wonderland Karaoke Keluarga yang akan diterapkan pada interior karaoke keluarga dengan tujuan akhir berupa konsep perancangan :



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”



Bagan 3.1 Alur Metodologi Riset Interior



Bagan 3.2 Skema Pengambilan Data



3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pada desain interior Wonderland Karaoke Keluarga ini dilakukan tahap pengumpulan data melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu pengambilan data secara langsung dan tidak langsung. Pengambilan data secara langsung dilakukan dengan cara observasi ke objek desain yang dituju dan wawancara baik kepada pengelola. Sedangkan pengambilan data secara tidak langsung dapat dilakukan dengan mengambil data dari literatur seperti buku, jurnal ilmiah dan dari internet.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu

- 1. Observasi Lapangan (langsung)**

Observasi pada objek studi dalam kasus ini adalah Wonderland Karaoke Keluarga

- 2. Wawancara**

Wawancara yang dilakukan ditujukan pada pengelola Wonderland Karaoke Keluarga

- 3. Studi Literatur**

3.2.1 Observasi Lapangan (langsung)

Observasi pada objek studi dalam desain ini adalah Wonderland Karaoke Keluarga Sidoarjo. Untuk mengetahui kondisi terkini Wonderland Karaoke Keluarga dan untuk mengetahui gambaran eksisting objek serta analisa terhadap desain interiornya. Data yang diperoleh antara lain :

1. Mengetahui aktivitas yang terjadi di Wonderland Karaoke Keluarga Sidoarjo. Hasilnya dapat diketahui aktivitas yang dilakukan pengunjung pada saat berkunjung ke karaoke keluarga diantaranya mendaftar ke bagian registrasi dan kasir, menunggu ruangan karaoke siap, membeli makanan dan minuman.
2. Mengetahui kondisi lingkungan sekitar Wonderland Karaoke Keluarga



- a. Letak bangunan kurang strategis, jauh dari kota dan transportasi agak susah.
 - b. Terletak di dekat bandara Juanda
 - c. Letak bangunan satu lahan dengan pom bensin by pass Juanda
3. Pengaturan *layout* ruangan dan sirkulasi di Wonderland Karaoke Keluarga. Sirkulasi antara karyawan dengan pengunjung masih kurang baik.

3.2.2 Wawancara

Saat observasi lapangan, dilakukan juga wawancara pada pengelola untuk mengetahui :

1. Sarana dan prasarana di Wonderland Karaoke Keluarga
2. Struktur Organisasi Kepengurusan di Wonderland Karaoke Keluarga
3. Permasalahan yang ada di Wonderland Karaoke Keluarga Sidoarjo yang dapat dipecahkan dengan konsep desain
4. Segmentasi pengunjung dan aktivitas pengunjung Wonderland Karaoke Keluarga yang berhubungan dengan kebutuhan ruang Karaoke Keluarga
5. Macam aktivitas pengunjung saat berkunjung ke Wonderland Karaoke Keluarga

3.2.3 Studi Literatur

Studi literatur ini diperoleh melalui pengelola, internet berupa artikel atau berita terkait objek penelitian dan buku teori yang mendukung studi desain interior ini. Data dan informasi yang dicari adalah :

1. Tinjauan tentang karaoke , berkaitan dengan sejarah karaoke, jenis karaoke
2. Tinjauan tentang karaoke keluarga, berkaitan dengan pengertian karaoke keluarga, fasilitas pada karaoke keluarga



3. Tinjauan tentang Wonderland Karaoke Keluarga, denah dan foto eksisting
4. Tinjauan tentang cerita *Alice in Wonderland*, tokoh karakter dan latar pada cerita fiksi tersebut
5. Standart ergonomi ruang untuk sebuah karaoke keluarga dan kafetaria, berkaitan dengan sirkulasi gerak, area registrasi atau *receptionist*, ergonomi sofa, dan ergonomi pada kafetaria
6. Kafetaria sebagai fasilitas pendukung karaoke keluarga, berkaitan dengan kebutuhan ruang untuk sebuah kafe.

3.3 Tahap Analisa Data

Data yang diperoleh melalui studi wawancara, studi literatur dan observasi akan dikumpulkan dan diolah dengan mengumpulkan data–data yang diperlukan kemudian dianalisis untuk dicari suatu kesimpulan akhir atas pemecahan masalah yang ada dan sebagai acuan untuk proses perancangan. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- **Analisa Warna**

Menganalisa warna–warna yang sesuai dengan tema wonderland pada cerita *Alice in Wonderland* meliputi warna pada karakter tokoh dicerita tersebut dan warna pada latar cerita *Alice in Wonderland*.

- **Analisa Pengunjung/Pengguna**

Analisa pengguna karaoke keluarga adalah analisa hasil wawancara dan observasi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada objek desain interior.

- **Analisa Pencahayaan**

Analisa pencahayaan yang sesuai dengan fungsinya dalam ruang dan aktivitas yang ada di karaoke keluarga.

- **Analisa Penghawaaan**

Analisa penghawaan yang sesuai dengan kebutuhan ruang dan aktifitas yang dilakukan di dalam karaoke keluarga.

- **Analisa Material**



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Analisa tentang material yang sesuai dengan ruang karaoke pada karaoke keluarga dan disesuaikan dengan tema *wonderland* dan juga langgam neo klasik yang digunakan.

- **Analisa Furnitur**

Analisa tentang bentukan, warna dan material furnitur yang akan digunakan sesuai dengan tema *wonderland* dan neo klasik yang digunakan.

- **Analisa Kebutuhan Ruang**

Analisa tentang kebutuhan ruang di karaoke keluarga ini disesuaikan dengan aktivitas yang ada dan aktivitas pada beberapa fasilitas pendukung di karaoke keluarga.

- **Analisa Sirkulasi**

Analisa sirkulasi disesuaikan dan ditentukan oleh berbagai kebutuhan ruang dan aktifitas yang ada di karaoke keluarga.



BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Objek Desain

Objek perancangan ini adalah Wonderland Karaoke Keluarga yang terletak di jalan *by pass* Juanda.

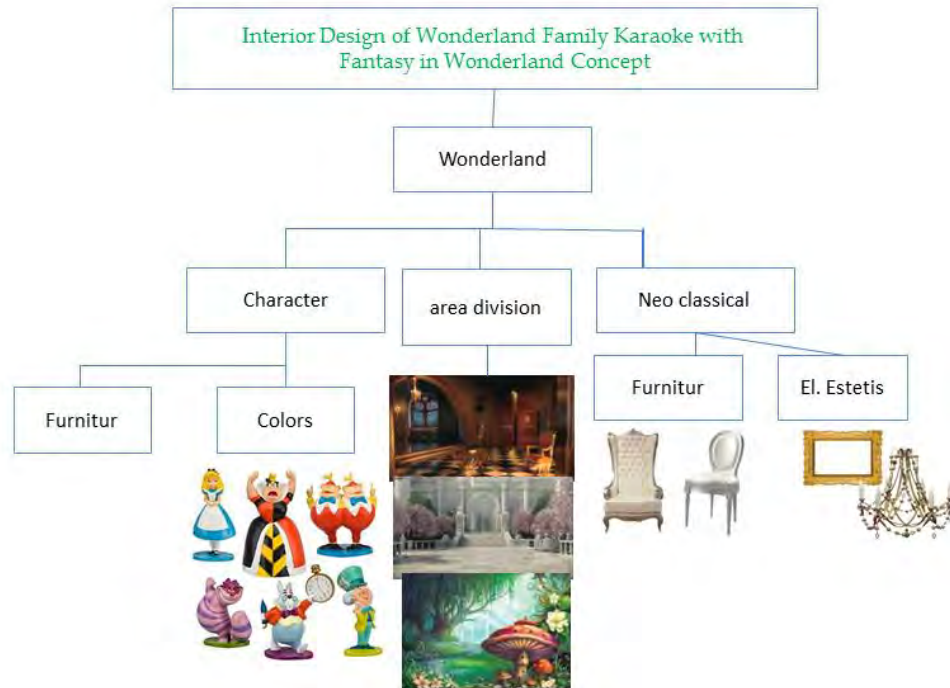
Pengunjung yang datang ke Wonderland Karaoke Keluarga ini mempunyai banyak tujuan mulai dari sekedar mencari tempat untuk menghilangkan penat, berkumpul bersama keluarga dan kerabat, hingga untuk merayakan hari spesial seperti ulang tahun.

Image karaoke keluarga pada Wonderland Karaoke Keluarga ini masih belum terlihat dan diperlukan desain ulang. *Image* keluarga ini perlu diolah lagi agar *image* fasilitas karaoke ini jauh dari kesan hiburan malam yang selalu dikaitkan dengan *image* negatif. Untuk memunculkan *image* keluarga tanpa mengurangi *image wonderland*, perancang mengambil tema “*fantasy in wonderland*”. *Wonderland* yang diambil merupakan latar dari cerita keluarga *Alice in Wonderland*. Tema tersebut dimunculkan pada interior ruangan Wonderland Karaoke Keluarga.

Pemilihan tema ini dilatarbelakangi oleh keinginan perancang untuk memunculkan *image wonderland* pada Wonderland Karaoke Keluarga melalui karakter negeri ajaib yang merupakan latar dari cerita keluarga *Alice in Wonderland*. Selain itu melalui konsep tersebut *image* karaoke keluarga lebih terlihat.

4.2 Konsep Makro

Konsep yang digunakan pada interior karaoke keluarga ini adalah “*fantasy in wonderland*”. Konsep ini bertujuan agar pengunjung dapat merasakan berada di *wonderland* pada cerita *Alice in Wonderland* dan menghilangkan kesan negatif pada karaoke keluarga. Pengaplikasian konsep ini yaitu diambil dari karakter tokoh, gaya neo klasik dan latar pada cerita *Alice in Wonderland*.



Bagan 4.1 *Tree method*

4.3 Konsep Mikro

4.3.1 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada desain interior karaoke keluarga ini mengambil dari karakter warna setiap pembagian wilayah pada latar wonderland dicerita *Alice in Wonderland*. Selain itu juga mengambil karakter warna pada tiap tokoh dalam cerita *Alice in Wonderland*.

Setiap setting tempat pada cerita *Alice in Wonderland* memiliki karakter warna yang berbeda beda. Karakter warna ini akan digunakan sebagai pembeda area besar seperti *lobby*, ruang tunggu, dan *café*. Sedangkan untuk karakter warna pada tokoh-tokoh *Alice in Wonderland* digunakan pada ruangan ruangan karaoke.



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Pada area lobby dan ruang tunggu menggunakan warna putih, hitam, dan merah. Warna tersebut diambil dari ciri khas *queen of hearts kingdom*.



Gambar 4.1 Skema Warna *Queen of Hearts Kingdom*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Pada area *café* menggunakan warna-warna alami seperti pada *wonderland forest* yaitu hijau, coklat, merah, dan biru.



Gambar 4.2 Skema Warna *Wonderland Forest*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Pada ruangan karaoke menggunakan warna khas dari tokoh pada cerita *Alice in Wonderland*. Untuk ruangan karaoke kecil menggunakan warna khas tokoh Mad Hatter yaitu hijau muda, hijau tua, putih, dan abu-abu.



Gambar 4.3 Skema Warna Mad Hatter
(sumber : film *Alice in Wonderland*)



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

Untuk ruangan karaoke *medium* menggunakan warna khas tokoh Ceshire Cat yaitu ungu, merah muda, kuning, dan putih.



Gambar 4.4 Skema Warna Ceshire Cat
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Untuk ruangan karaoke *large* menggunakan warna khas tokoh Alice yaitu biru, putih, dan hitam.



Gambar 4.5 Skema Warna Alice
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Untuk ruangan vip menggunakan warna khas tokoh *Queen of Hearts* yaitu merah, hitam, kuning, dan putih.



Gambar 4.6 Skema Warna *Queen Of Hearts*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Untuk ruangan vvip menggunakan warna khas *White Queen Kingdom* yaitu putih, pink, hijau, dan abu-abu.

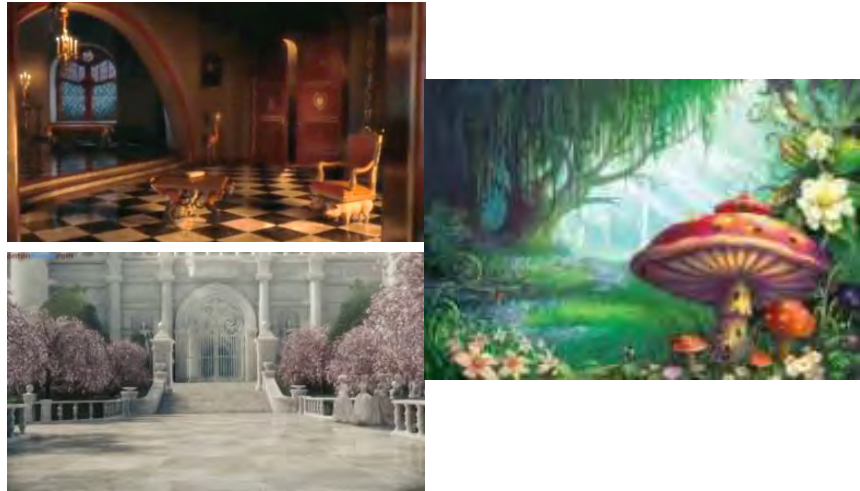


Gambar 4.7 Skema Warna *White Queen Kingdom*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

1. Warna Lantai
Konsep warna lantai untuk desain interior Wonderland Karaoke Keluarga ini menggunakan warna hitam, putih dan coklat kayu.
2. Warna Dinding
Konsep warna dinding desain interior karaoke keluarga ini menggunakan warna yang netral yaitu putih dengan warna hitam, merah dan coklat sebagai aksent.
3. Warna Plafon
Konsep warna untuk plafon didesain menggunakan warna putih dan ditambahkan LED oranye pada *drop ceiling* untuk memberikan aksestiasi dan kesan kekeluargaan.
4. Warna Furnitur
Untuk konsep warna furnitur karaoke keluarga ini lebih banyak menggunakan kombinasi warna cerah dari karakter tokoh di *Alice in Wonderland*.

4.3.2 Konsep Bentuk

Bentukan interior yang digunakan pada desain interior karaoke keluarga ini mengambil dari karakter gaya neo klasik dan juga analogi dari karakter bentuk pada latar *wonderland* dicerita *Alice in Wonderland*. Untuk bentuk furnitur mengambil analogi bentuk dari karakter tokoh dicerita *Alice in Wonderland* dan juga dari karakter gaya neo klasik.



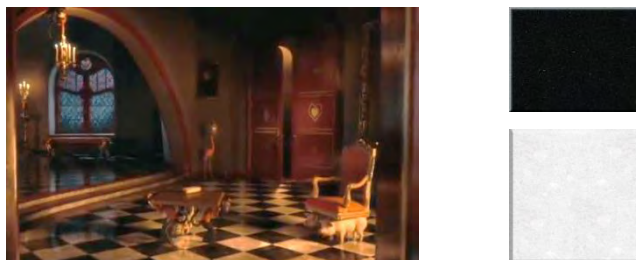
Gambar 4.8 Latar Pada Cerita *Alice in Wonderland*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

Dari gambar diatas terlihat gaya neo klasik pada cerita *Alice in Wonderland*. Bentuk furnitur neo klasik memiliki ciri sederhana, geometris, namun tetap terkesan mewah. Digambar tersebut juga terlihat bentukan ruangan yang dinamis dan tidak kaku.

4.3.3 Konsep Material

a. Lantai

Material untuk lantai yang paling menonjol adalah penggunaan granit keramik berwarna hitam dan putih sebagai penutup lantai. Keramik dipasang dengan pola geometris diagonal. Pemilihan material ini yaitu untuk menghadirkan kesan kerajaan di wonderland dan kesan mewah.



Gambar 4.9 Lantai *Queen of hearts Kingdom*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Selain penggunaan granit keramik, digunakan parket kayu dan karpet berwarna hijau untuk menghadirkan kesan alam di *wonderland*.

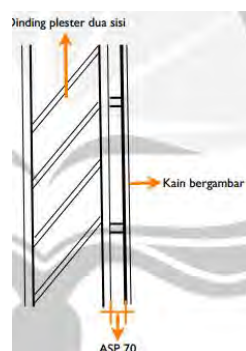


Gambar 4.10 *Wonderland Forest*
(sumber : film *Alice in Wonderland*)

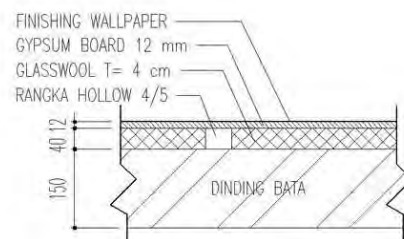
b. Dinding

Untuk ruangan karaoke material dinding yang digunakan adalah bata dengan plester 2 sisi yang dilapisi lagi dengan ASP 70 sebagai insulasi akustik dari kebisingan dengan *finishing* cat sesuai dengan tema ruangan karaoke.

Material asp 70 terdiri dari *rockwool*, *plasterboard*, *layered foam*, *massive spons*, *hollow steel*, dan diberi lapisan karpet atau dicat dengan warna sesuai tema



Gambar 4.11 Potongan vertikal dinding akustik



Gambar 4.12 Potongan horizontal dinding akustik



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Untuk dinding pada area lobby menggunakan finishing cat berwarna putih dengan tambahan rumput sintetis, cermin, dan bantalan busa yang dilapisi oleh kain velvet merah.

Untuk area *café* menggunakan dinding *expose* yang dicat putih yang dikombinasikan dengan rumput sintetis dan kayu palet. Pada beberapa bagian dinding menggunakan *wallpaper* garis-garis hitam putih dan *wallpaper* yang menggambarkan cerita *Alice in Wonderland*.



Gambar 4.13 Dinding Café

c. Plafon

Material yang digunakan untuk plafon adalah *gypsum board* dengan *finishing* cat putih. Pada bagian plafon diberikan perbedaan level ketinggian *upper ceiling* dan *drop ceiling* dengan pola geometris seperti kotak dan lengkung. Pada plafon ditambahkan lampu LED sebagai aksent.



Gambar 4.14 *Drop ceiling*



Gambar 4.15 *Upper ceiling*

Pada area *café* ceiling diberi kombinasi multiplek yang dilapisi hpl dan dibentuk menyerupai ranting pohon.



Gambar 4.16 *Ceiling Café*

d. Lighting

Lampu yang digunakan adalah lampu led *warm white* sebagai lampu utama. Pemilihan warna lampu ini yaitu agar menimbulkan kesan hangat dan kekeluargaan.

Sedangkan lampu led *strip* dipilih sebagai *decoration lamp* yang warna disesuaikan dengan tema sehingga memberi kesan wonderland dan modern. Led *strip* dipilih karena mudah dibentuk dan tidak memerlukan tempat yang besar untuk memasangnya.



Gambar 4.17 Contoh Ruangan Dengan Penggunaan LED *Strip* Pada
Ceiling



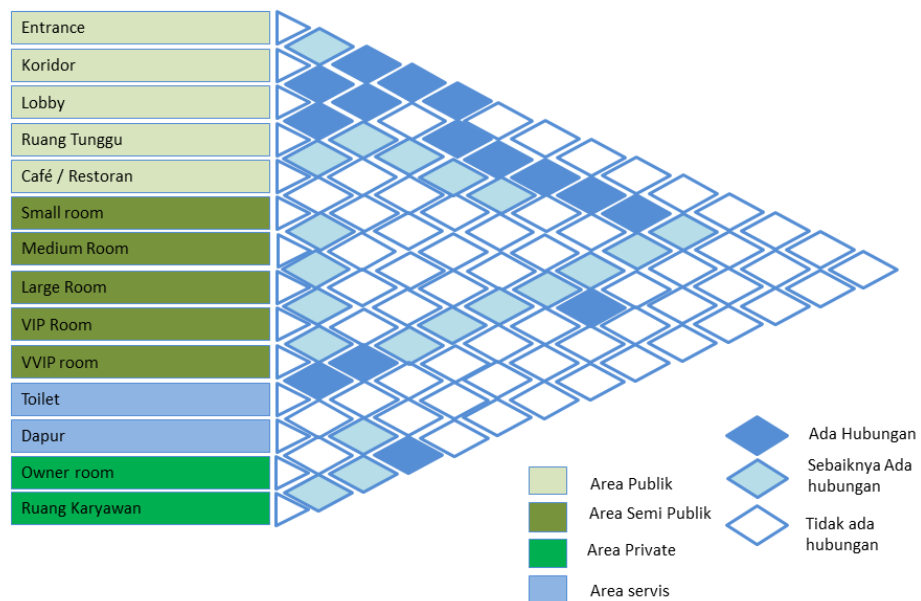
BAB V DESAIN AKHIR

5.1 Pengolahan *Layout*

Perancangan desain interior berawal dari studi analisa ruang dan studi analisa aktifitas sesuai riset yang telah dilakukan dan kebutuhan dari perancangan desain interior, sehingga akan mendapatkan hasil desain dan pembagian ruang secara keseluruhan.

Dari hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya berikut merupakan hasil analisa hubungan ruang yang ideal untuk diterapkan pada interior Wonderland Karaoke Keluarga.

Matriks



Bagan 5.1 Matriks Hubungan Ruang

Setelah dilakukan proses analisa ruang dengan matriks hubungan ruang, alur sirkulasi dapat digambarkan dengan *bubble* diagram untuk memberikan gambaran secara umum bentukan *layout* interior.



Bagan 5.2 *Bubble Diagram*

Pada bagan diatas terlihat pengelompokan area. Area publik berada ditengah tengah denah untuk memudahkan akses bagi pengunjung. Area privat dikhususkan untuk karyawan serta *owner* dari karaoke keluarga ini. Area privat diletakkan dekat dengan *lobby* dan dapur agar sirkulasi karyawan tidak mengganggu kenyamanan pengunjung namun tetap mempermudah karyawan menjangkau semua area.

5.2 Alternatif Denah

Alternatif desain merupakan proses untuk mencapai desain akhir dengan tujuan dan sesuai dengan konsep yang akan dicapai. Studi hubungan antar ruang menjadi acuan dalam pembuatan alternatif desain. Di bawah ini merupakan tiga alternatif *layout* yang dikembangkan untuk desain interior Wonderland Karaoke Keluarga.

5.2.1 Alternatif Denah 1

Pada alternatif pertama zona sirkulasi dirasa sudah cukup optimal. Penempatan area publik, semi publik, dan privat sudah cukup baik sesuai dengan



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

bubble diagram. Penempatan ruangan karaoke ditata sedemikian rupa untuk mengurangi lorong-lorong yang terlalu panjang dan sempit. Pada alternatif denah ini, pengunjung dapat masuk melalui dua pintu utama yang terletak pada lobby dan area *café*. Sehingga pengunjung yang hanya ingin datang ke *café* dapat langsung masuk melalui pintu utama pada area *café*. Pada area lobby, terdapat komputer *kiosk* yang berfungsi untuk memudahkan pengunjung secara mandiri dalam memesan dan melihat ruangan karaoke yang diinginkan. Untuk area tunggu dapat menampung dengan kapasitas sekitar 27 orang. Di area tunggu ini terdapat fasilitas tambahan yaitu area komputer yang disediakan agar pengunjung dapat mendengarkan musik, melihat daftar lagu, dan memesan lagu yang diinginkan. Posisi area tunggu dan lobby yang berada ditengah memudahkan pengunjung untuk menjangkau area karaoke dan area *café*.



Gambar 5.1 Alternatif 1



5.2.2 Alternatif Denah 2

Pada alternatif kedua memiliki kelebihan pada alur sirkulasi karyawan dan pengunjung. Karena pada denah ini, karyawan memiliki pintu masuk sendiri yang langsung menuju ruangan karyawan tanpa melewati lobby utama.

Sedangkan kelemahan alternatif denah 2 ini adalah pada tata letak ruangan karaoke yang membentuk banyak lorong-lorong panjang. Selain itu pada denah ini area lobby terlalu luas dan kurang difungsikan. Area tunggu yang terlalu kecil, hanya berkapasitas 8 orang. Pada area tunggu disini juga tidak memiliki fasilitas pendukung lain seperti area untuk pengunjung mengakses dan mencari daftar lagu-lagu terbaru. Akses masuk pengunjung hanya terpusat pada satu pintu. Sehingga alternatif kedua ini dinilai kurang optimal.



Gambar 5.2 Alternatif 2



5.2.3 Alternatif Denah 3

Pada alternatif denah ketiga, memiliki kelebihan pada penempatan area tunggu. Hal ini karena pengunjung dapat menikmati *live music* pada *stage* di area *café*. Selain itu, pengunjung bisa masuk melalui dua pintu utama yang berada di area lobby dan area *café*.

Sedangkan untuk kekurangannya terletak pada *zoning* ruangan yang masih kurang nyaman. Hal ini dikarenakan *zoning* area privat karyawan masih kurang baik dan tata letak ruangan karaoke yang masih membentuk lorong-lorong panjang. Area tunggu terlalu kecil, hanya memiliki kapasitas 12 orang. Selain itu, alur antar makanan dari *café* ke ruangan karaoke cukup jauh. Sehingga alternatif ketiga ini dinilai kurang optimal.



Gambar 5.3 Alternatif 3



5.2.4 Pemilihan *Layout* Alternatif

Dari ketiga *layout* yang dikembangkan dipilih salah satu *layout* yang dipandang cukup optimal untuk diterapkan dan dikembangkan pada Wonderland Karaoke Keluarga. *Layout* yang dipilih diharapkan bisa mengimplementasikan konsep yang telah disusun sebelumnya serta menjawab permasalahan pada interior. Untuk memilih *layout* penulis menggunakan metode *Weighted Objective Method* seperti table dibawah ini:

Objectives	Weight	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3				
			Magnitudo	Score	Value	Magnitudo	Score	Value	Magnitudo	Score	Value		
Sirkulasi Karyawan dan Pengunjung	0,35	Peletakkan Zona Karyawan dengan zona publik	VG	8	2,8	VG	8	2,8	G	6	2,1		
Luasan Ruang	0,3	Standar luasan kebutuhan ruang	VG	7	2,1	VG	8	2,4	VG	7	2,1		
Koridor yang tidak terlalu panjang dan sempit	0,35	Peletakkan atau penataan ruang karaoke	VG	8	2,8	G	5	1,75	G	5	1,75		
TOTAL VALUE			ALTERNATIF 1			7,7	ALTERNATIF 2			6,95	ALTERNATIF 3		5,95

KETERANGAN:
 VG = VERY GOOD
 G = GOOD
 P = POOR
 VG : 7-10
 G : 4-6
 P : 0-3

Tabel 5.1 *Weighted Method*

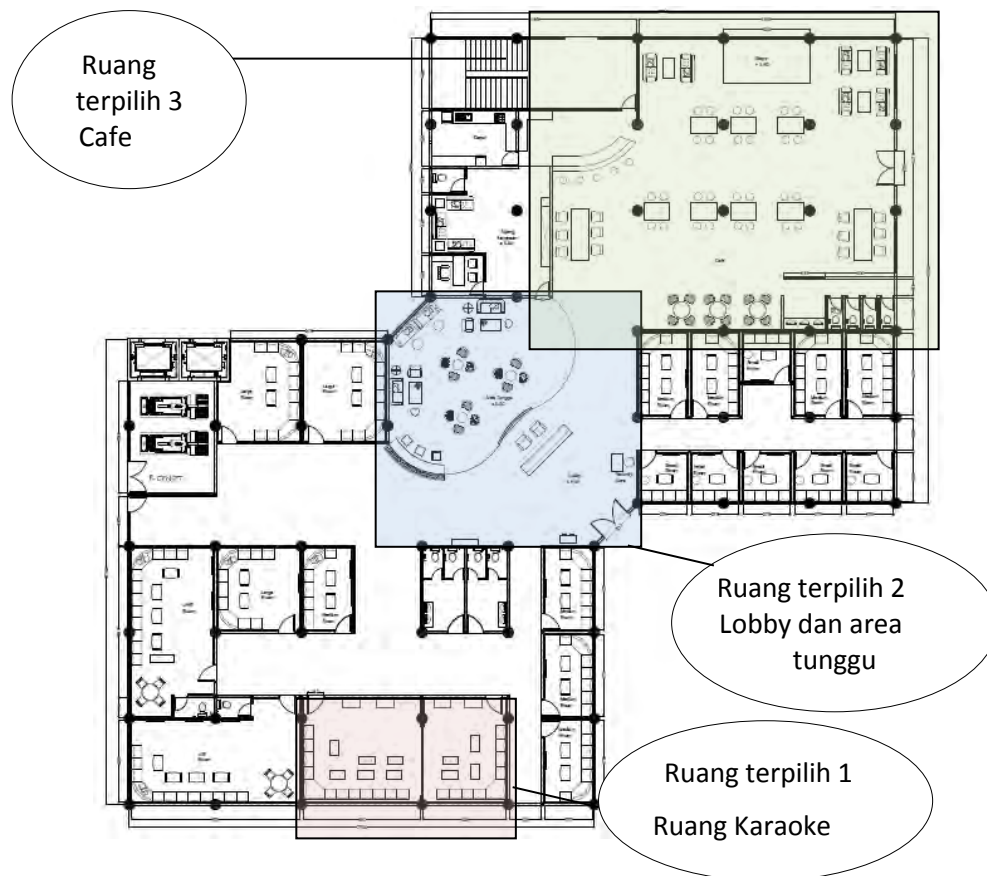
Denah atau *layout* yang terpilih adalah denah alternatif 1 karena memiliki pengaturan sirkulasi pengunjung dan karyawan yang baik, luasan ruangan dan pemanfaatan fungsi ruangan yang baik, dan juga sedikitnya lorong atau koridor yang sempit.

5.3 Desain Terpilih

Layout interior Wonderland Karaoke Keluarga yang terpilih untuk dikembangkan dan diterapkan adalah *layout* alternatif pertama dengan pertimbangan yang dapat dilihat pada tabel di atas.



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”



Gambar 5.4 *Layout* Terpilih

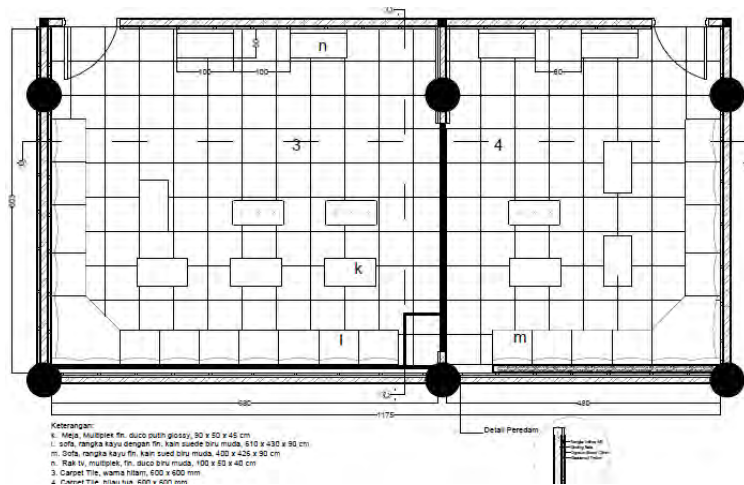
Perancangan desain interior Wonderland Karaoke Keluarga difokuskan kepada tiga area yang berbeda. Area terpilih pertama merupakan ruangan karaoke, area ini dipilih karena dianggap bisa mewakili ruang karaoke dan memiliki kapasitas terbesar dibanding ruangan karaoke lainnya.

Area kedua difokuskan pada area *lobby* dan ruang tunggu. Karena *lobby* dan Area Tunggu adalah area yang paling pertama dilihat oleh pengunjung yang datang.

Area terpilih ketiga merupakan area *café*. Karena *café* ini menjadi salah satu daya tarik lain yang dapat menambah jumlah pengunjung yang datang.



5.3.1 Ruang Terpilih 1 (Ruang Karaoke)



Gambar 5.5 *Layout* Ruang Terpilih 1

Tema pada ruangan karaoke ini adalah *wonderland forest* dan karakter Alice yang identik dengan warna biru, putih, dan hitam. Ruangan karaoke ini di desain fleksibel, yaitu dapat menjadi satu ruangan besar berkapasitas 30 orang atau dibagi menjadi dua ruangan berbeda ukuran yang dipisah dengan dinding gipsum *portable*.

Pada ruangan yang lebih kecil, digunakan tema *wonderland forest*. Lantai menggunakan karpet tile berwarna hijau yang berfungsi sebagai peredam akustik ruangan. Sedangkan dinding menggunakan dinding ekspos yang di cat berwarna putih dan dikombinasikan dengan hiasan rumput sintetis serta multiplek dengan finishing hpl bermotif kayu.

Sedangkan pada ruangan yang lebih besar, digunakan tema karakter Alice dengan ciri khas warna biru muda, putih, dan hitam. Lantai menggunakan karpet hitam. Pada dinding menggunakan finishing cat putih dan dikombinasikan dengan cutting metal berbentuk hati sebagai elemen estetis ruangan.

Untuk plafon pada ruangan menggunakan *upper ceiling* yang dikombinasikan dengan lampu LED agar memberi kesan modern.

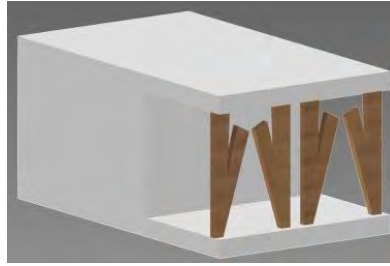


Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”



Gambar 5.6 Perspektif Ruang Karaoke Kecil (atas) dan Besar (bawah)

Untuk furnitur menggunakan perpaduan warna putih dan warna biru muda untuk memperlihatkan karakter Alice pada cerita Alice in Wonderland. Bentuk furnitur mengambil dari perpaduan *neo classic* dan modern untuk memberikan kesan mewah pada ruangan namun tetap modern.



Gambar 5.7 Perspektif Meja Karaoke

Untuk furnitur meja ruangan karaoke dibuat dengan tempat penyimpanan dibawahnya untuk menyimpan kabel dari layar *LCD touch* untuk memilih lagu. Bentukkan meja ini dibuat geometris sederhana untuk menampilkan kesan modern. Pada bagian samping meja diberi ornamen yang terinspirasi dari ranting pohon. Ornamen diberi lapisan hpl dengan motif kayu.

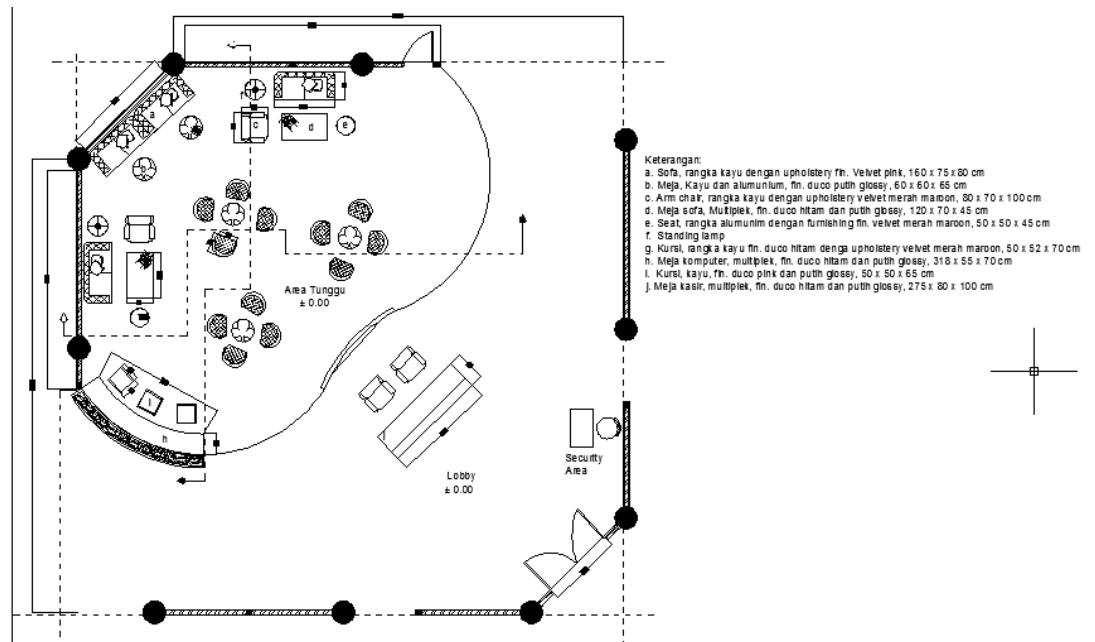


Gambar 5.8 Perspektif *Bench*

Pada ruangan karaoke disediakan *bench* untuk menambah kapasitas orang dalam ruangan. *Bench* ini berukuran 90 x 45 x 45 cm dengan kapasitas 2 orang. *Bench* ini terinspirasi dari karakter Alice pada cerita *Alice in Wonderland* dengan ciri khas warna biru muda, putih, dan hitam. Sebagai *point of interest* pada kursi ini diberikan ornamen pita warna hitam yang diambil dari *bandana* yang digunakan karakter Alice di film tersebut.



5.3.2 Ruang Terpilih 2 (*Lobby* dan *Area Tunggu*)



Gambar 5.9 *Layout Lobby* dan *Area Tunggu*

Tema yang diambil pada area *lobby* dan area *tunggu* ini adalah *queen of hearts kingdom*. Ciri khas dari *queen of hearts kingdom* sendiri adalah dominasi warna merah serta motif-motif kartu seperti hati, sekop, keriting, dan wajik.

Area *lobby* dan area *tunggu* karaoke dibatasi oleh partisi yang terbuat dari multiplex berwarna hitam yang dipadukan dengan hpl motif kayu. Pada partisi ini dipasang *cutting metal* bertuliskan nama karaoke keluarga dengan lampu led pita berwarna ungu.

Meja reservasi terbuat dari multiplex dengan *finishing* duco putih dan dilapisi dengan *cutting metal* berbentuk transformasi hati. Kursi bergaya neo klasik berwarna merah dipilih untuk memperkuat kesan *queen of hearts kingdom*.

Untuk plafon, digunakan *upper ceiling* yang dikombinasikan dengan lampu LED berwarna oranye agar memberi kesan hangat dan modern. Selain itu, untuk menambahkan elemen estetis diletakkan *chandelier* berwarna.

Pada lantai digunakan keramik granit berwarna hitam. Lantai *lobby* dan area *tunggu* dibuat berbeda sebagai pembeda area.



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”



Gambar 5.10 Perspektif Area *Lobby*

Pada area lobby disediakan fasilitas *computer kiosk* yang berguna untuk memudahkan pengunjung dalam memesan ruangan secara mandiri. Dan kelebihan sistem *kiosk* ini, pengunjung dalam memilih ruangan sesuai keinginan.



Gambar 5.11 *Computer Kiosk*

(Sumber : <http://www.touchwindow.com/c/Kiosk-Podium.html>)

Area tunggu karaoke ini memiliki kapasitas 27 orang. Pada area tunggu ini pengunjung dapat mendengarkan musik dan membaca majalah yang disediakan. Selain itu, pengunjung dapat melihat daftar lagu terbaru pada komputer yang disediakan.



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Warna merah digunakan pada furnitur dan elemen estetis pada dinding. Furnitur didesain bergaya neo klasik, dan memiliki analogi dari bentuk hati, keriting serta wajik.

Pola lantai yang digunakan pada area ini adalah pola diagonal dengan paduan granit warna putih dan hitam. Hal ini bertujuan untuk memperkuat karakter *queen of hearts* kingdom dan juga memperlihatkan kesan mewah bergaya neo klasik pada ruangan.



Gambar 5.12 Perspektif Area Tunggu

Untuk plafon, digunakan *upper ceiling* yang dikombinasikan dengan lampu *LED* agar memberi kesan modern. Selain itu, untuk menambahkan elemen estetis diletakkan *hanging lamp* yang terbuat dari *tea cup* dengan warna-warna pastel.

Pada bagian dinding digunakan warna cat putih untuk memberi kesan ruang lebih cerah dengan kombinasi material dari bantalan busa berbentuk motif-motif pada kartu berwarna merah dan dipadukan rumput sintetis agar ruangan tidak monoton.

Bentukan furnitur bergaya neo klasik dipilih karena bentuknya yang simple namun tetap memberi kesan mewah pada ruangan. Sofa dengan kapasitas



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

2 orang diaplikasikan dengan warna pink yang diambil dari warna burung flamingo yang dimainkan oleh *queen of hearts* pada cerita *Alice in Wonderland*. Warna pink ini memberikan variasi warna dalam ruangan agar tidak terkesan membosankan dengan warna dominasi merah.

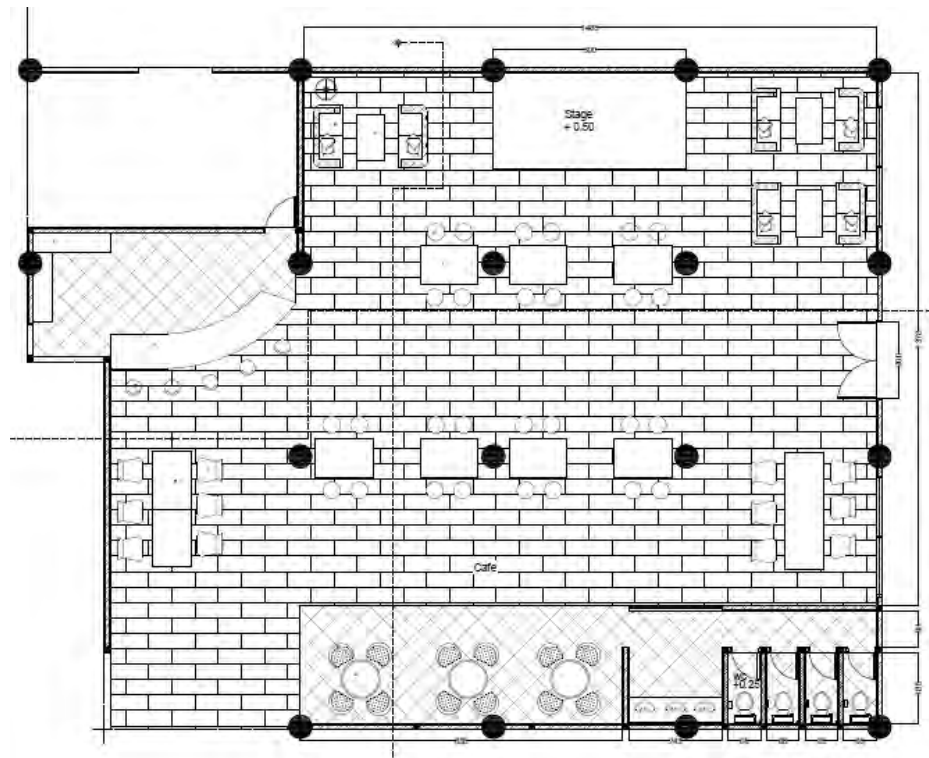


Gambar 5.13 Perspektif *Love Stool*

Salah satu kursi atau *stool* pada area tunggu ini dianalogikan dari bentuk hati yang merupakan ciri khas *queen of heart*. Bentuk *stool* ini sangat simpel hanya ada variasi pada bagian dudukan kursi berbentuk hati. Dudukan kursi menggunakan *finishing* kain bludru warna merah sehingga *stool* yang bentuknya simple ini tetap terkesan mewah.



5.3.3 Ruang Terpilih 3 (Cafe)



Gambar 5.14 *Layout Café*

Tema yang diambil pada area *café* adalah *wonderland forest*. Transformasi bentuk dengan warna natural digunakan untuk membuat interior dengan kesan *wonderland forest*.

Untuk lantai digunakan parket kayu untuk memberikan kesan natural. Selain penggunaan parket, lantai dipadukan dengan granit kramik berwarna putih dan hitam yang disusun secara diagonal untuk memberikan kesan mewah pada area ini.

Pada bagian plafon, digunakan *upper ceiling* yang dikombinasikan dengan lampu *LED* warna oranye untuk memberikan kesan hangat dan intim. Sedangkan pada bagian *drop ceiling*, dibentuk menyerupai ranting kayu untuk memberikan kesan pohon dalam ruangan. *Hanging lamp* berwarna oranye yang terbuat dari toples kaca dipasang pula pada *drop ceiling* sebagai salah satu elemen estetis dalam ruangan.



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Di bagian dinding digunakan bata *expose* yang dicat berwarna putih dipadukan dengan penggunaan rumput sintetis untuk memberi kesan hidup pada ruangan. Selain itu, didepan rumput sintetis dikombinasikan dengan pemasangan *tea cup* yang berwarna warni.



Gambar 5.15 Perspektif *Cafe 1*



Gambar 5.16 Perspektif *Cafe 2*



Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Pada gambar diatas terlihat furnitur yang digunakan bergaya neo klasik yang terkesan mewah namun tetap simpel dan modern. Sofa neo klasik dipilih berwarna magenta yang diambil dari warna khas karakter *cheshire cat* menambah kesan *fresh* pada ruangan. Ditengah area *café* kurai yang dipilih adalah *stool* yang merupakan transformasi bentuk dari tanaman jamur. Pada gambar 5.16 terlihat kursi makan bergaya neo klasik dengan motif warna warni. Warna cerah pada furnitur membuat kesan *fresh* seperti pada *wonderland forest*. Penggunaan material kayu dan parket pada lantai menambahkan kesan alami seperti pada *wonderland forest*. Kolom yang terdapat ditengah area *café* dikombinasikan dengan multiplek dengan *finishing* hpl motif kayu yang menyambung dengan plafon. Pada bagian plafon, multiplek dibentuk menyerupai dengan ranting pohon. Diujung ranting pohon dipasang lampu gantung sehingga membuat suasana lebih intim pada area tersebut.



Gambar 5.17 Perspektif *Café 3*

Pada bagian gambar diatas, dinding dilapisi *wallpaper* bermotif garis-garis hitam putih yang dikombinasikan dengan multiplek yang berbentuk karakter Alice. Disisi lain dinding digunakan *wallpaper* gambar cerita *Alice in Wonderland*. Lantai menggunakan granit hitam dan granit putih sebagai pembeda area. Pemilihan furnitur lebih simpel dan warna yang digunakan adalah warna-warna monokrom. Kolom silinder pada area diatas, dilapisi dengan *wallpaper* bermotif kayu dan diberi elemen estetis berupa lampu dinding dengan gaya neo klasik.



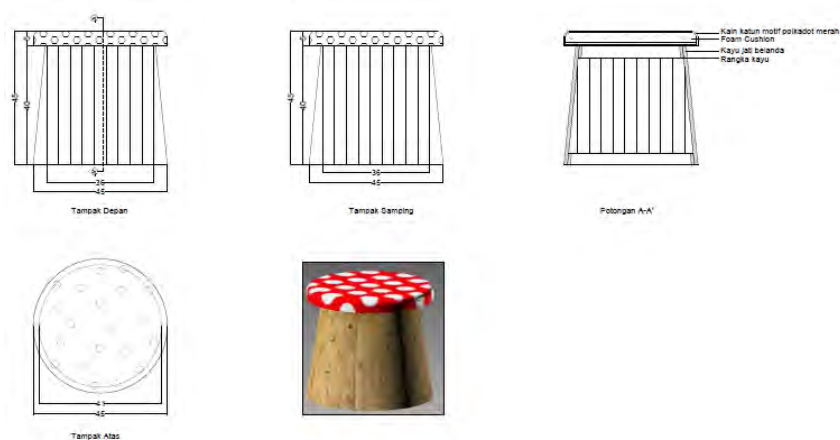
Tugas Akhir Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep “*Fantasy in Wonderland*”

Pemilihan bentuk furnitur menggabungkan gaya neo klasik dan modern. Bentukan neo klasik terlihat pada pemilihan sofa dan kursi makan yang terkesan mewah, klasik, namun tetap simpel dan tidak terlalu banyak ornamen. Sedangkan untuk meja dipilih lebih simpel dan modern.



Gambar 5.18 Kursi dan Sofa *Café*

Pada area *café* terdapat *stool* yang merupakan transformasi bentuk jamur. Bentuk jamur terlihat dari penggunaan warna merah dengan motif bulat berwarna putih dan juga bentuk silinder yang mengecil pada bagian atas. Material yang digunakan adalah kayu jati belanda dengan *finishing* pelitur dan *bekleed* menggunakan kain katun merah bermotif bulat-bulat putih.



Gambar 5.19 Perspektif *Mushroom Chair*



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pembahasan mengenai Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep “*fantasy in wonderland*”, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

- a. Wonderland Karaoke Keluarga merupakan fasilitas hiburan bernyanyi untuk keluarga yang terletak di *bypass* Juanda.
- b. Konsep yang bertema “*Fantasy in Wonderland*” ini merupakan konsep yang bertujuan untuk menguatkan image karaoke keluarga dan menghilangkan kesan negatif pada interiornya. Hal ini diharapkan mampu menarik lebih banyak konsumen.
- c. Konsep “*Fantasy in Wonderland*” diharapkan dapat membuat pengunjung yang datang merasakan sedang berada di sebuah negeri ajaib seperti pada cerita fiksi *Alice in Wonderland* yang menampilkan latar *queen of hearts kingdom*, *white queen kingdom*, dan hutan *wonderland*. Ciri khas ini ditampilkan melalui pemilihan warna dan analogi pada beberapa furnitur dan elemen estetis pada interior ruangan.

6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan desain interior Wonderland Karaoke Keluarga adalah sebagai berikut :

1. Pengoptimalan dari segi akustik suara agar pengunjung lebih nyaman dalam bernyanyi dan juga agar suara dari dalam ruangan karaoke tidak terdengar ke ruangan lainnya.
2. Penerapan desain interior dengan mengutamakan konsep keluarga agar karaoke ini jauh dari *image* negatif
3. Penataan pola sirkulasi karyawan dan pengunjung serta penataan *layout* perlu diperhatikan untuk kenyamanan pengunjung



DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, AHR. 2010. “Konsep Perencanaan dan Perancangan Pusat Hiburan dan Café Keluarga di Kota Jambi”. Tugas Akhir. Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Frick, Heinz ; Ardiyanto, Antonius ; Darmawan, AMS. 2007. Ilmu Fisika Bangunan.
- Panero, Julius ; Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. Watson-Guptill Publications. New York
- Wardhana, Mahendra. 2013. Bahan Kuliah: Metodologi Riset Interior. Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Surabaya.
- <http://smkn3apb.weebly.com/sejarah-hotel.html> (diakses pada tanggal 27 Februari 2015, 22.55)
- <http://www.alliafurniture.com/2013/05/jarak-aman-nyaman-menonton-tv-di-ruangan.html> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.18)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Mikrofon> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.18)
- http://id.wikipedia.org/wiki/Pengeras_suara (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.19)
- http://www.academia.edu/1478467/Desain_adalah_suatu_sistem_yang_berlaku_untuk_segala_jenis_perancangan_dimana_titik_beratnya_adalah_melihat_segala_sesuatu_persoalan_tidak_secara_terpisah_atau_tersendiri (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.22)
- http://en.wikipedia.org/wiki/Interior_design (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.18)
- <http://dictionary.reference.com/browse/interior+design> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.25)
- <http://kanalku.blogspot.com/2014/01/pengertian-karaoke.html> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.25)



Tugas Akhir
Desain Interior Karaoke Keluarga Dengan Konsep
“*Fantasy in Wonderland*”

<http://id.wikipedia.org/wiki/Konsep> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.18)

<http://www.neraca.co.id/article/33950/sejarah-bisnis-karaoke-keluarga-di-indonesia> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.30)

<http://id.wikipedia.org/wiki/Penguat> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 09.30)

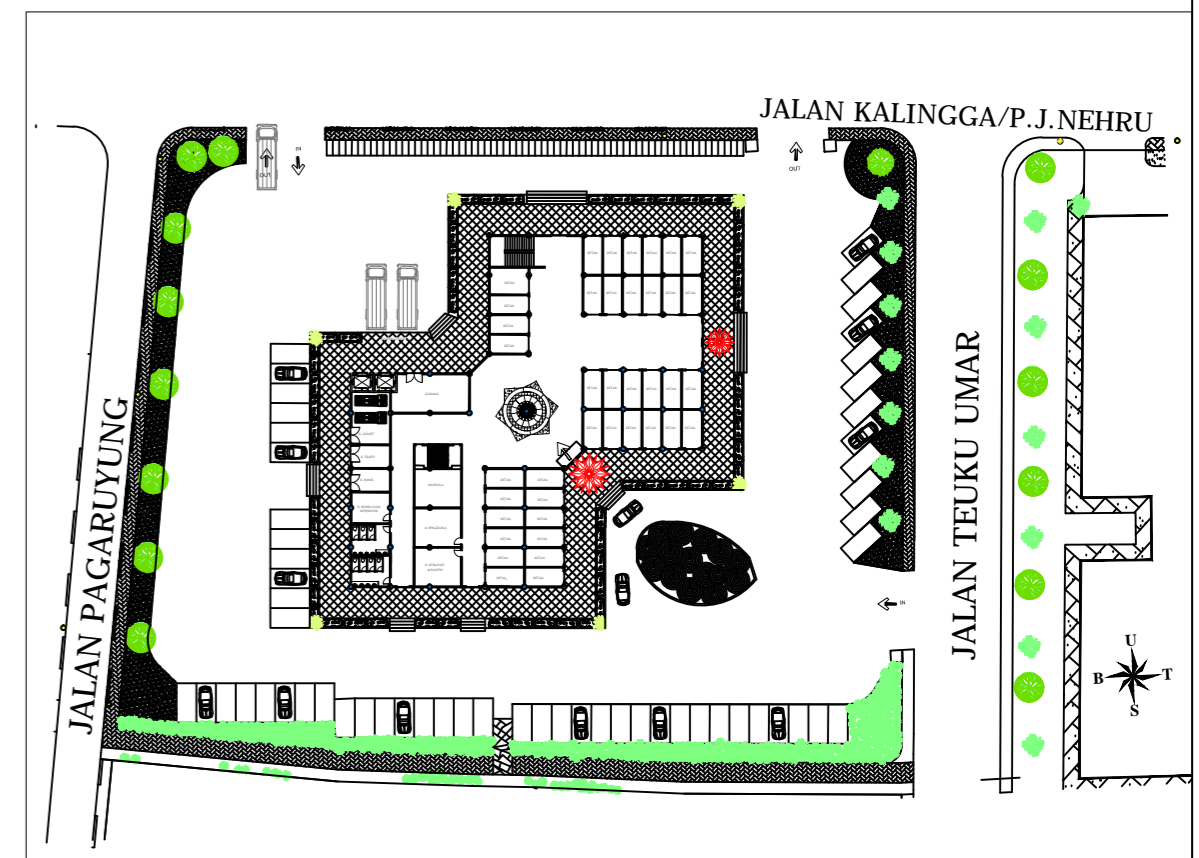
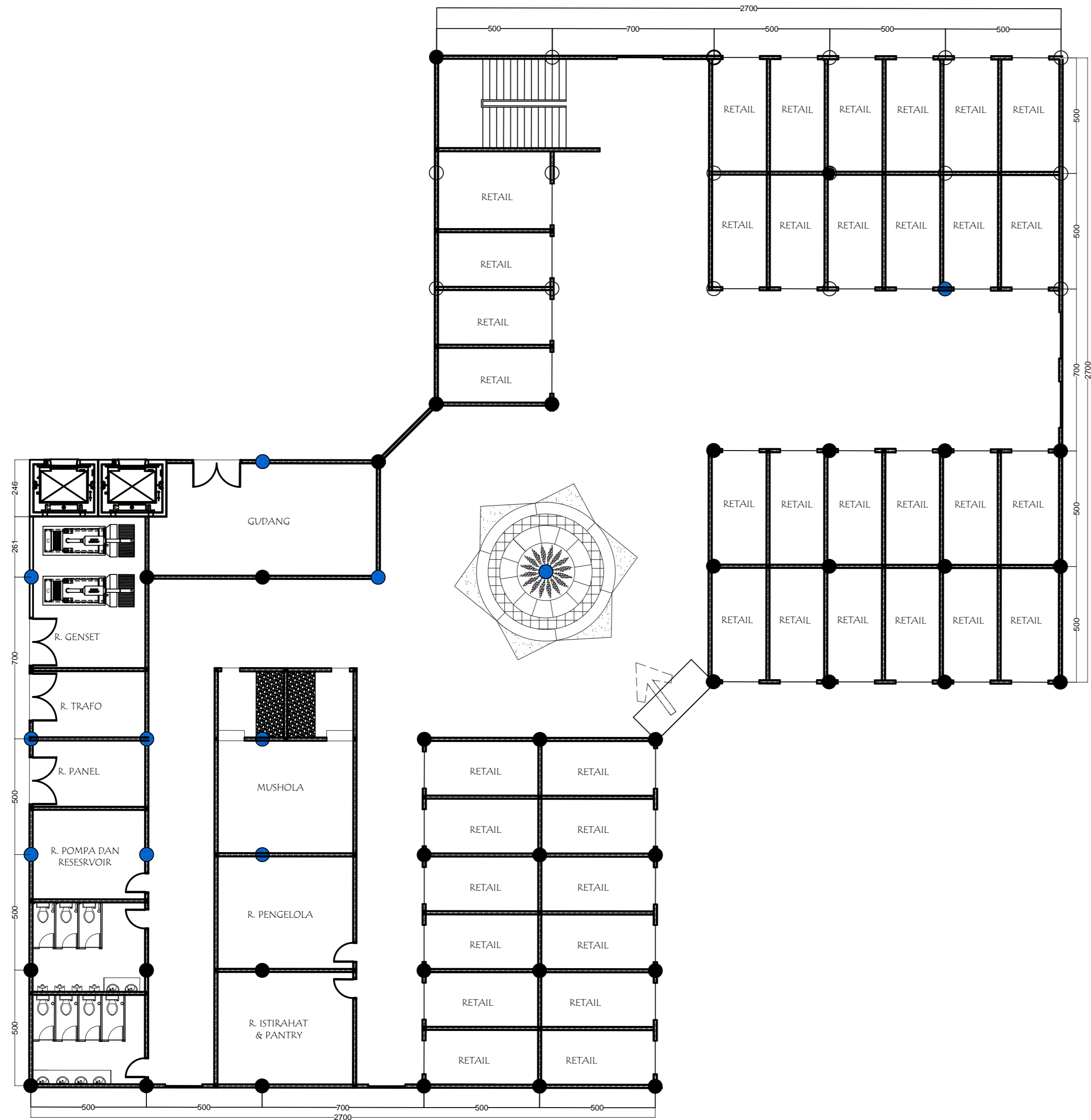
http://technicaudio-glodok.com/index.php?act=paket&n_id=5&cx_id=1&skat=NO.002 (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 10.00)

<http://www.imagebali.net/detail-artikel/1253-pengertian-arsitektur-gaya-neoklasik.php> (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 10.18)

http://www.rumahku.com/berita/read/ciri-khas-interior-neo-klasik-409493#.VVUH0vl_vko (diakses pada tanggal 15 Mei 2015, 10.25)

<http://www.psikologizone.com/masyarakat-kota-lebih-mudah-stres/065112466> (diakses pada tanggal 29 Mei 2015, 10.00)

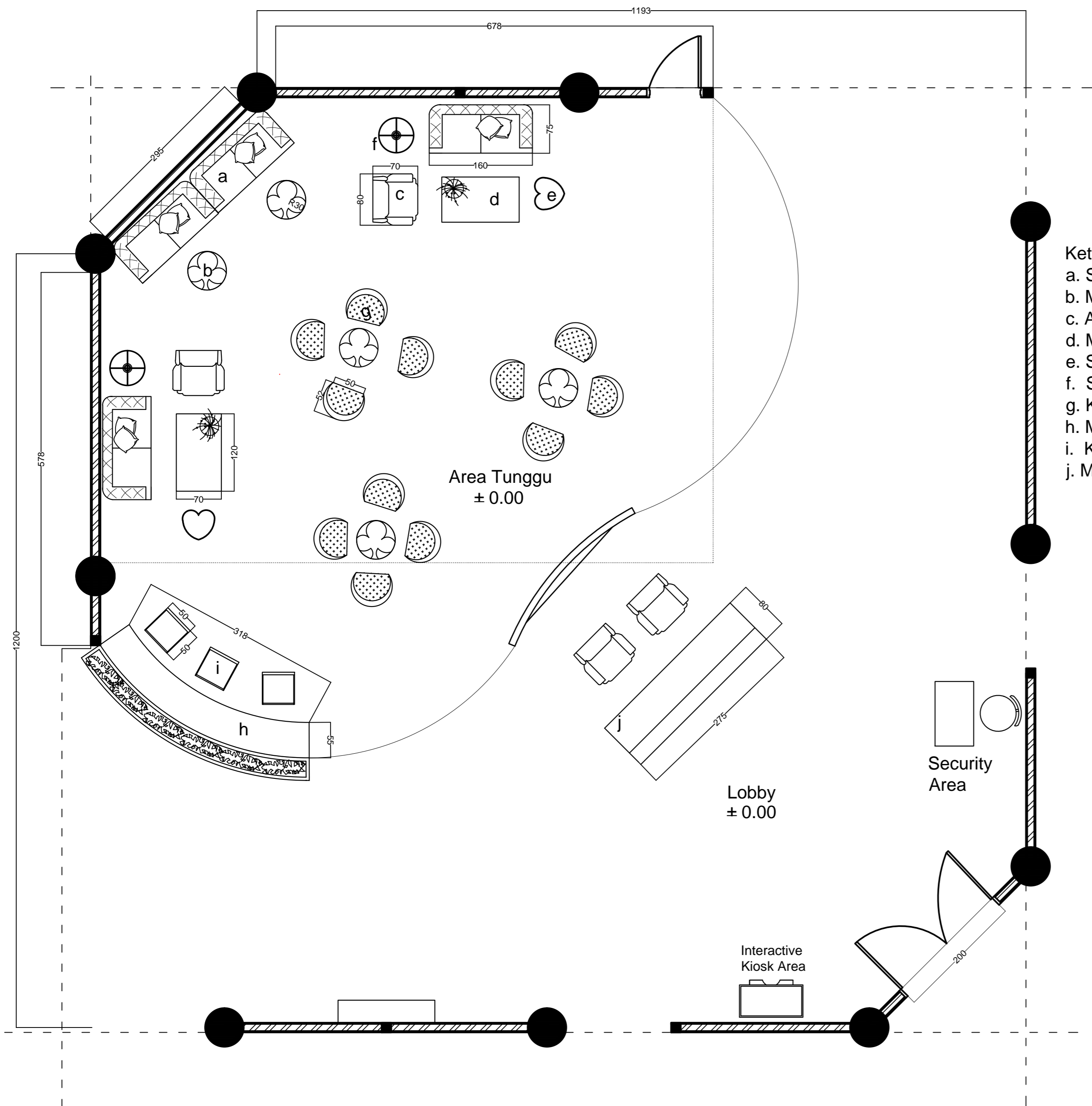
<http://health.kompas.com/read/2015/05/22/150000323/Ruang.Publik.Efektif.Meredam.Stres> (diakses pada tanggal 29 Mei 2015, 10.18)



<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda	Denah Eksisting
		Adviser Lecturer	NRP	Scale		Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT	3411100061	1 : 150		1	



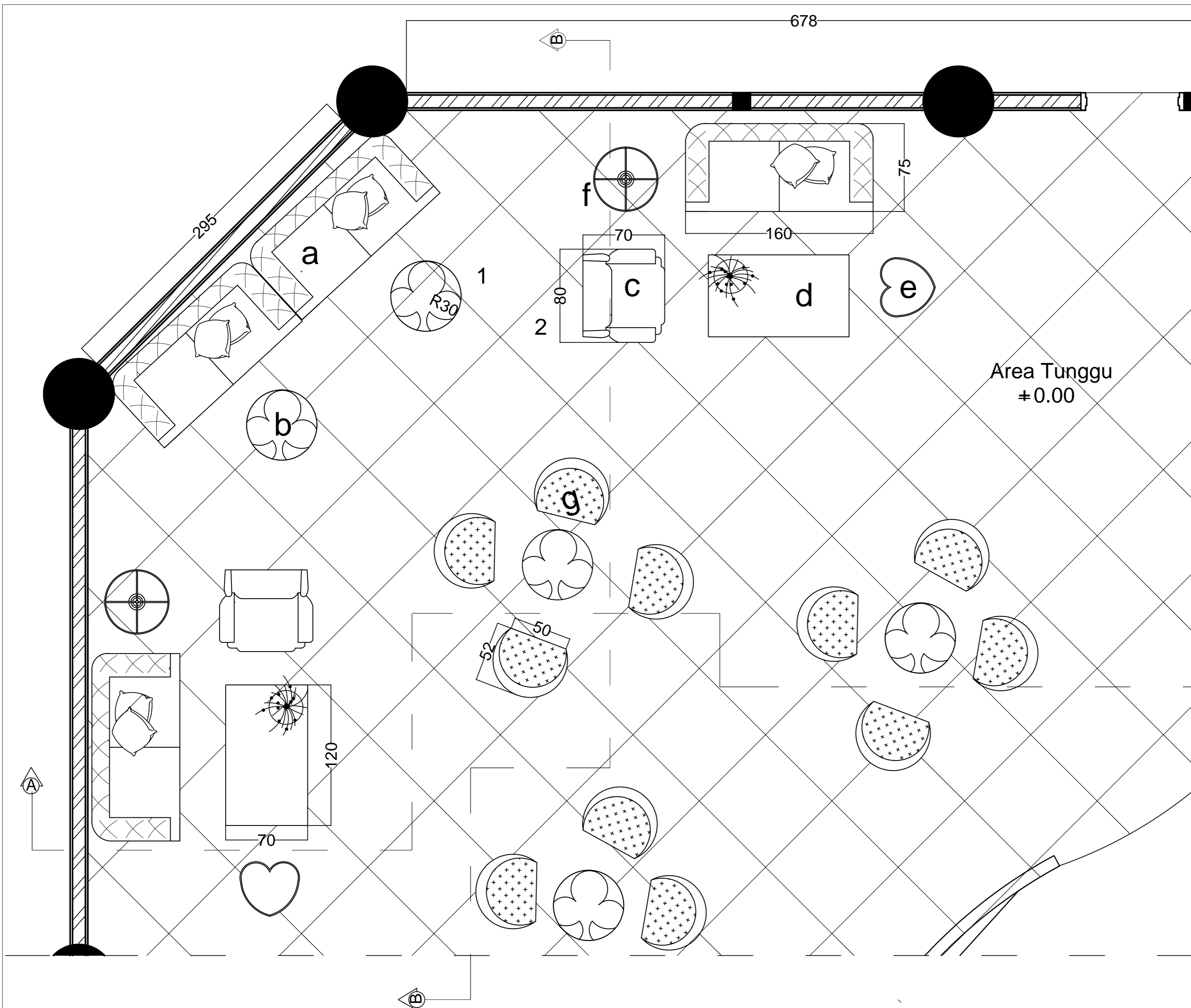
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Explanation	Student Name		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Citra Kurnia Adinda		
		Adviser Lecturer			Denah Keseluruhan		
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			NRP	Scale	Page
			3411100061	1 : 150	2		



Keterangan:

- a. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x 80 cm
- b. Meja, Kayu dan aluminium, fin. duco putih glossy, 60 x 60 x 65 cm
- c. Arm chair, rangka kayu dengan upholstery velvet merah maroon, 80 x 70 x 100 cm
- d. Meja sofa, Multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 120 x 70 x 45 cm
- e. Seat, rangka aluminium dengan furnishing fin. velvet merah maroon, 50 x 50 x 45 cm
- f. Standing lamp
- g. Kursi, rangka kayu fin. duco hitam dengan upholstery velvet merah maroon, 50 x 52 x 70 cm
- h. Meja komputer, multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 318 x 55 x 70 cm
- i. Kursi, kayu, fin. duco pink dan putih glossy, 50 x 50 x 65 cm
- j. Meja kasir, multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 275 x 80 x 100 cm

<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy in Wonderland"	Citra Kurnia Adinda		Denah Lobby	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 50	3	

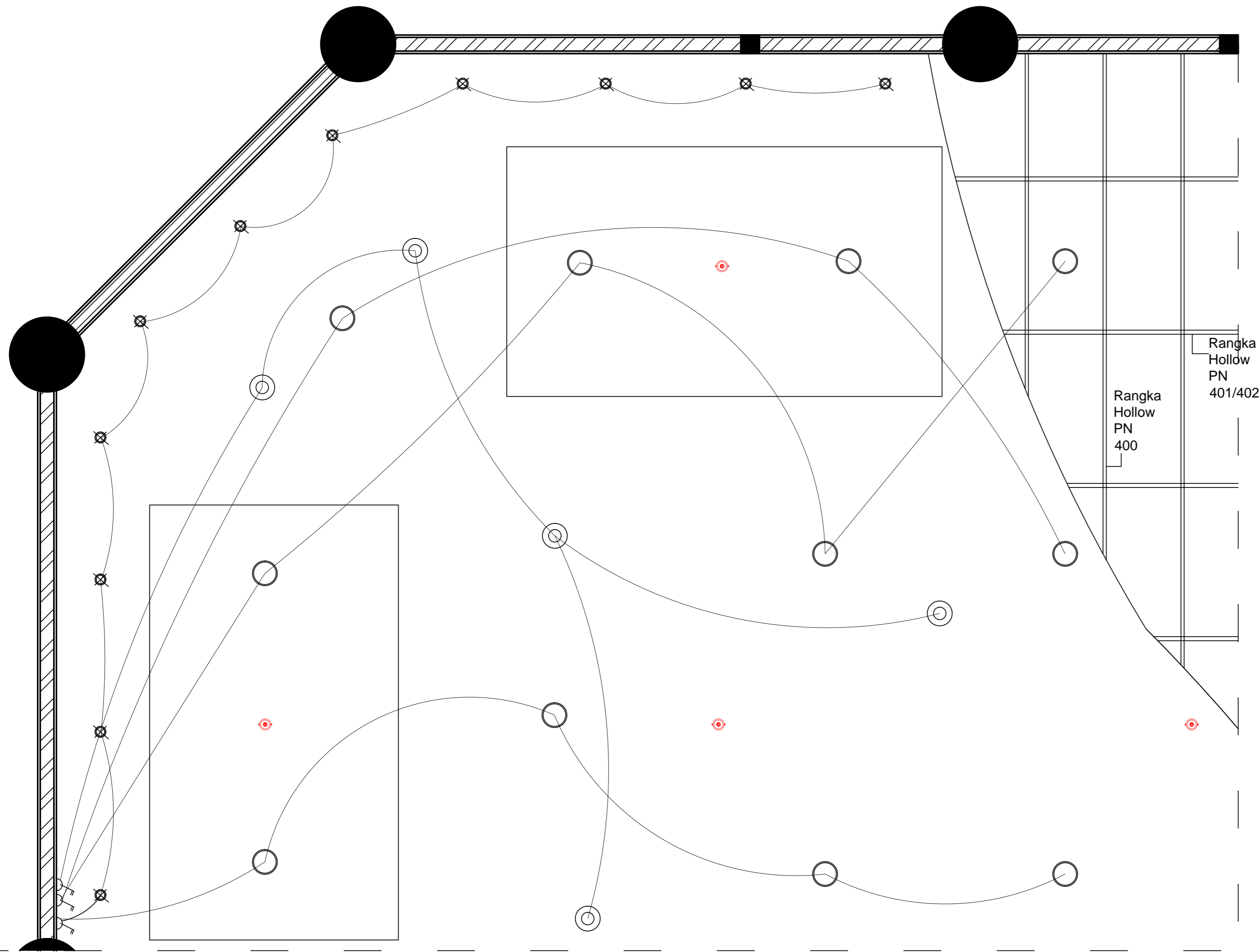


Keterangan:

- a. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x 80 cm
- b. Meja, Kayu dan aluminium, fin. duco putih glossy, 60 x 60 x 65 cm
- c. Arm chair, rangka kayu dengan upholstery velvet merah maroon, 80 x 70 x 100 cm
- d. Meja sofa, Multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 120 x 70 x 45 cm
- e. Seat, rangka aluminium dengan furnishing fin. velvet merah maroon, 50 x 50 x 45 cm
- f. Standing lamp
- g. Kursi, rangka kayu fin. duco hitam dengan upholstery velvet merah maroon, 50 x 52 x 70 cm


- 1. Venus porcelanto, marble jet black, 800 x 800 mm
- 2. Venus porcelanto, marble ariston white, 800 x 800 mm

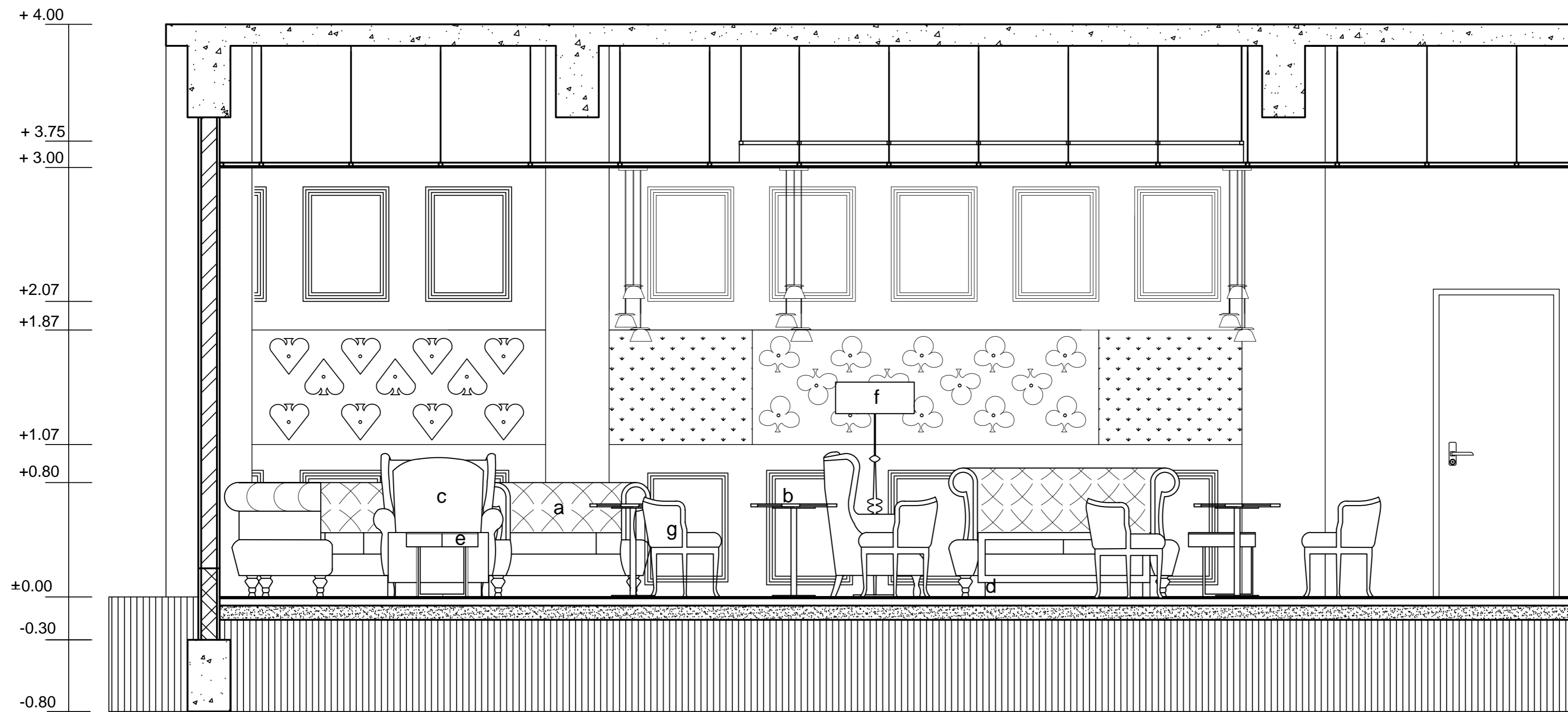
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy in Wonderland"		Citra Kurnia Adinda	Denah Lobby		
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 25	4



Keterangan:

- Down light philips 11 w warm white
- Hanging lamp, warm white, 11 w
- ⊗ Spot light led kuning 15 w
- ⌞ Saklar
- Sprinkle

 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"		Citra Kurnia Adinda	Rencana Plafon dan ME lobby	
		Adviser Lecturer		NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT		3411100061	1 : 25	5	



Keterangan:

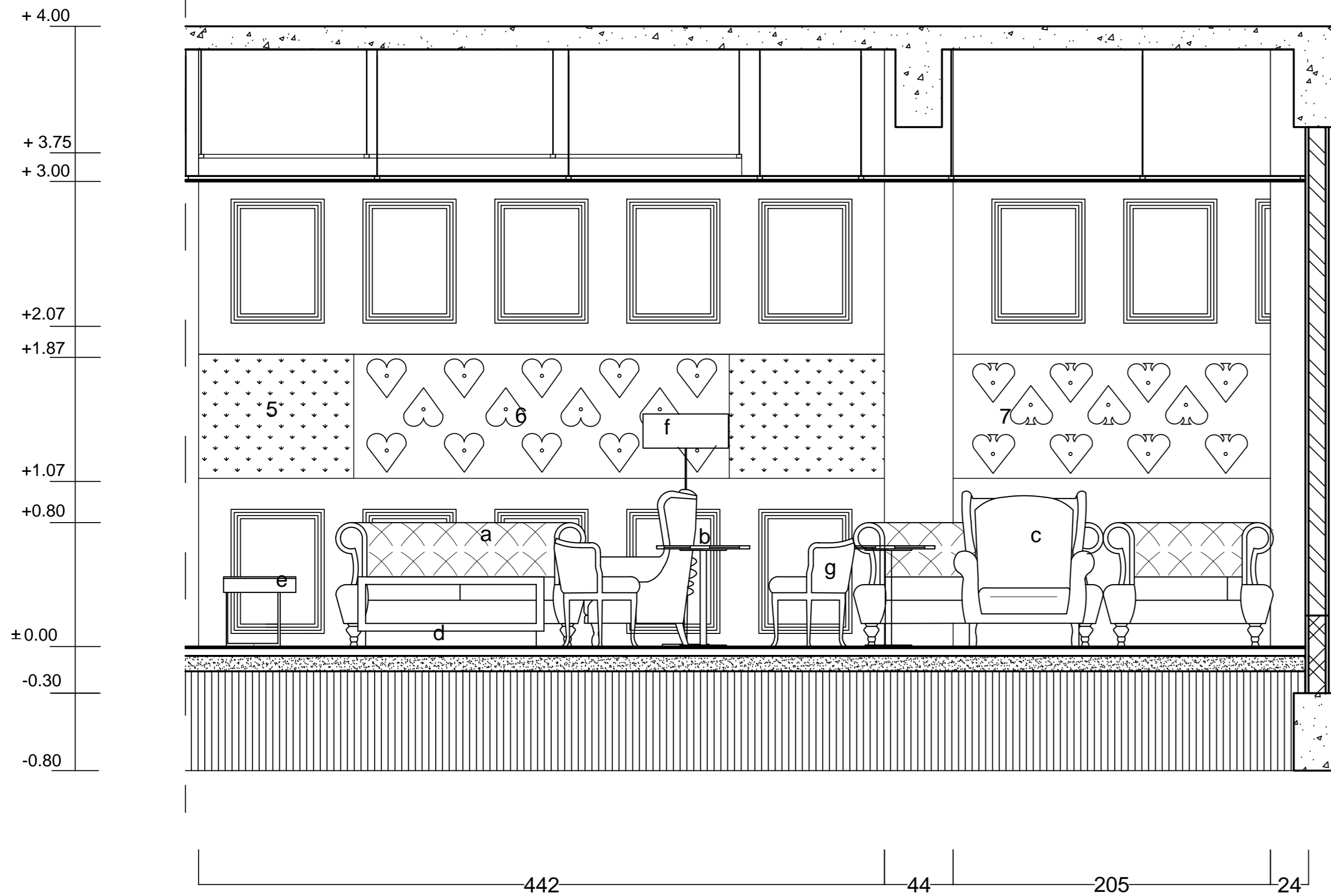
- a. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x80 cm
- b. Meja, Kayu dan alumunium, fin. duco putih glossy, 60 x 60 x 65 cm
- c. Arm chair, rangka kayu dengan upholstery velvet merah maroon, 80 x 70 x 100 cm
- d. Meja sofa, Multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 120 x 70 x 45 cm
- e. Seat, rangka kayu dengan furnishing fin. velvet merah maroon, 50 x 47 x 45 cm
- f. Standing lamp
- g. Kursi, rangka kayu fin. duco hitam denga upholstery beludru merah maroon, 50 x 52 x 70 cm

5. Rumput sintetis

7. Bantaln dengan kain bludru merah bentuk spade

8. Bantalan dengan kain bludru merah bentuk keriting

<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"		Citra Kurnia Adinda	Potongan A - A' Lobby	
		Adviser Lecturer			NRP	Scale	Page
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			3411100061	1 : 25	6

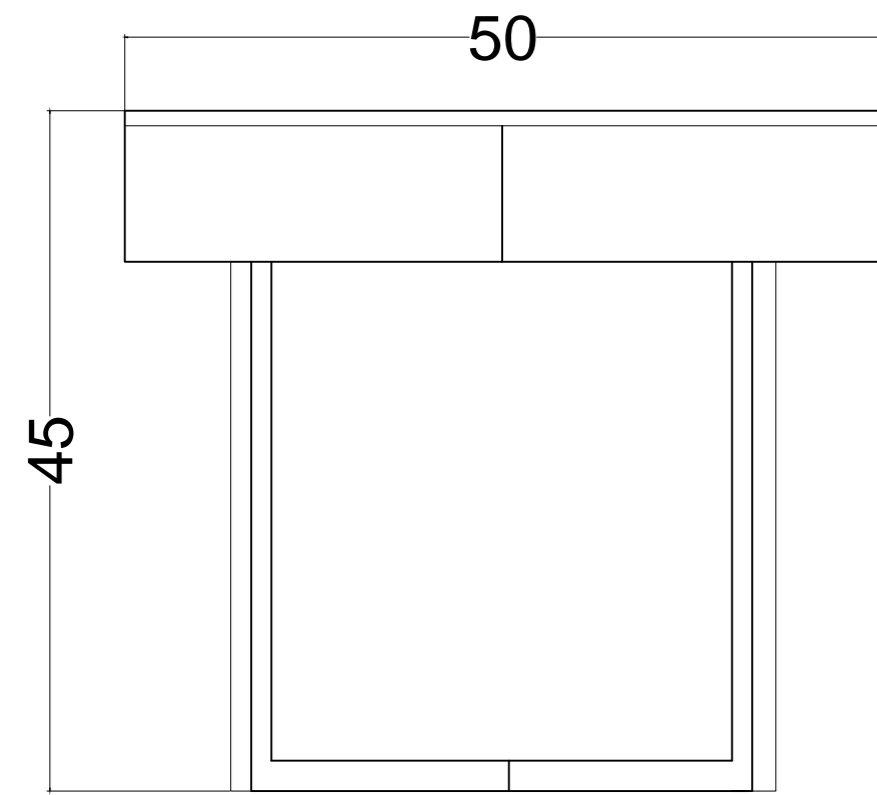


Keterangan:

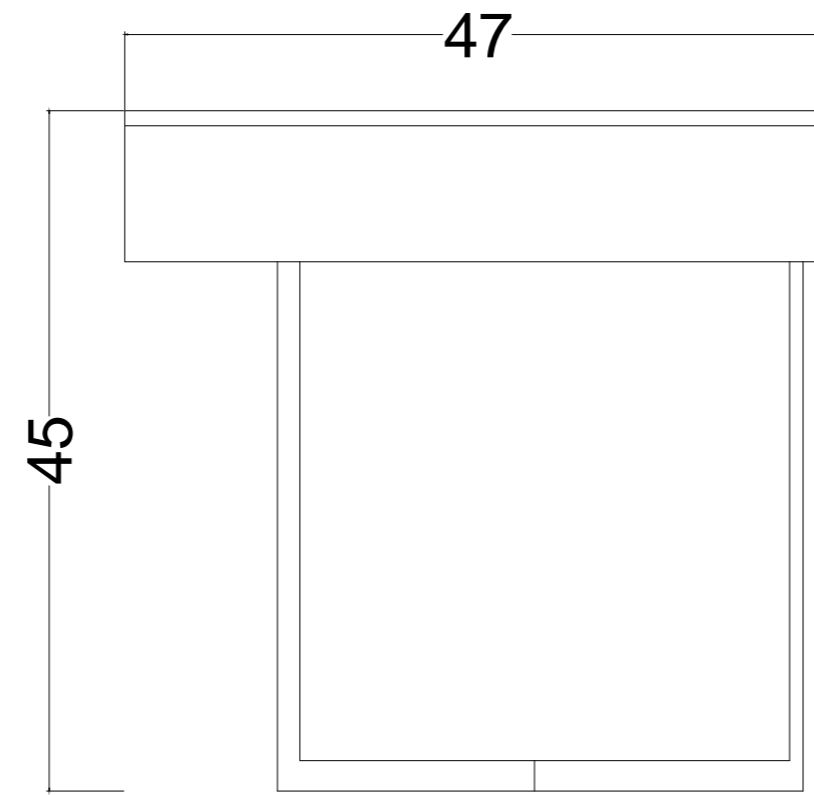
- a. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x80 cm
- b. Meja, Kayu dan alumunium, fin. duco putih glossy, 60 x 60 x 65 cm
- c. Arm chair, rangka kayu dengan upholstery velvet merah maroon, 80 x 70 x 100 cm
- d. Meja sofa, Multiplek, fin. duco hitam dan putih glossy, 120 x 70 x 45 cm
- e. Seat, rangka kayu dengan furnishing fin. velvet merah maroon, 50 x 47 x 45 cm
- f. Standing lamp
- g. Kursi, rangka kayu fin. duco hitam denga upholstery bludru merah maroon, 50 x 52 x 70 cm

- 5. Rumput sintetis
- 6. Bantal dengan kain bludru merah bentuk hati
- 7. Bantal dengan kain bludru merah bentuk spade

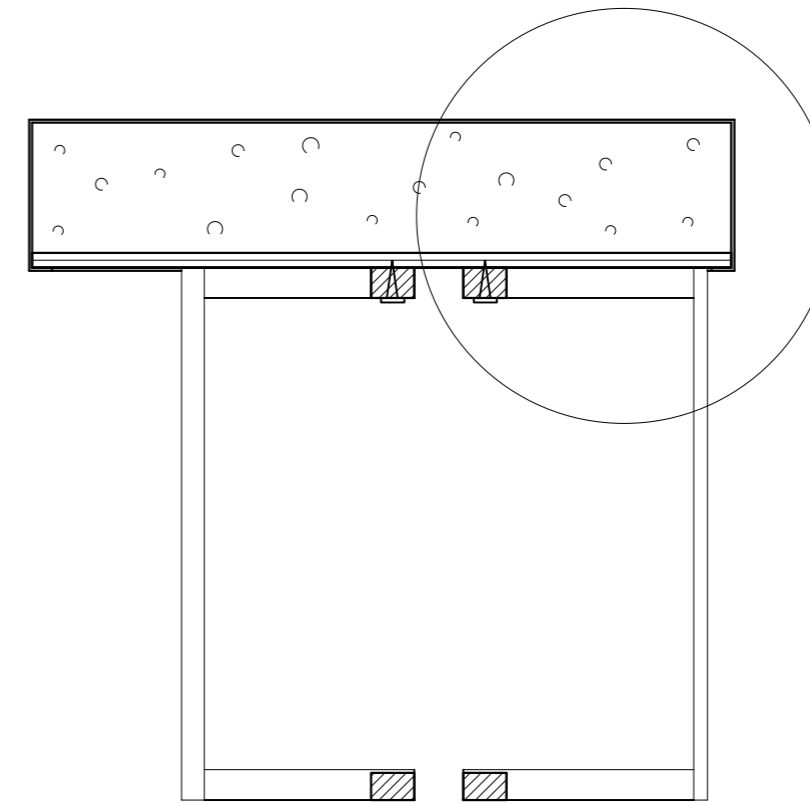
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Potongan B - B' Lobby
		Adviser Lecturer	NRP			Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT	3411100061			1 : 25	7	



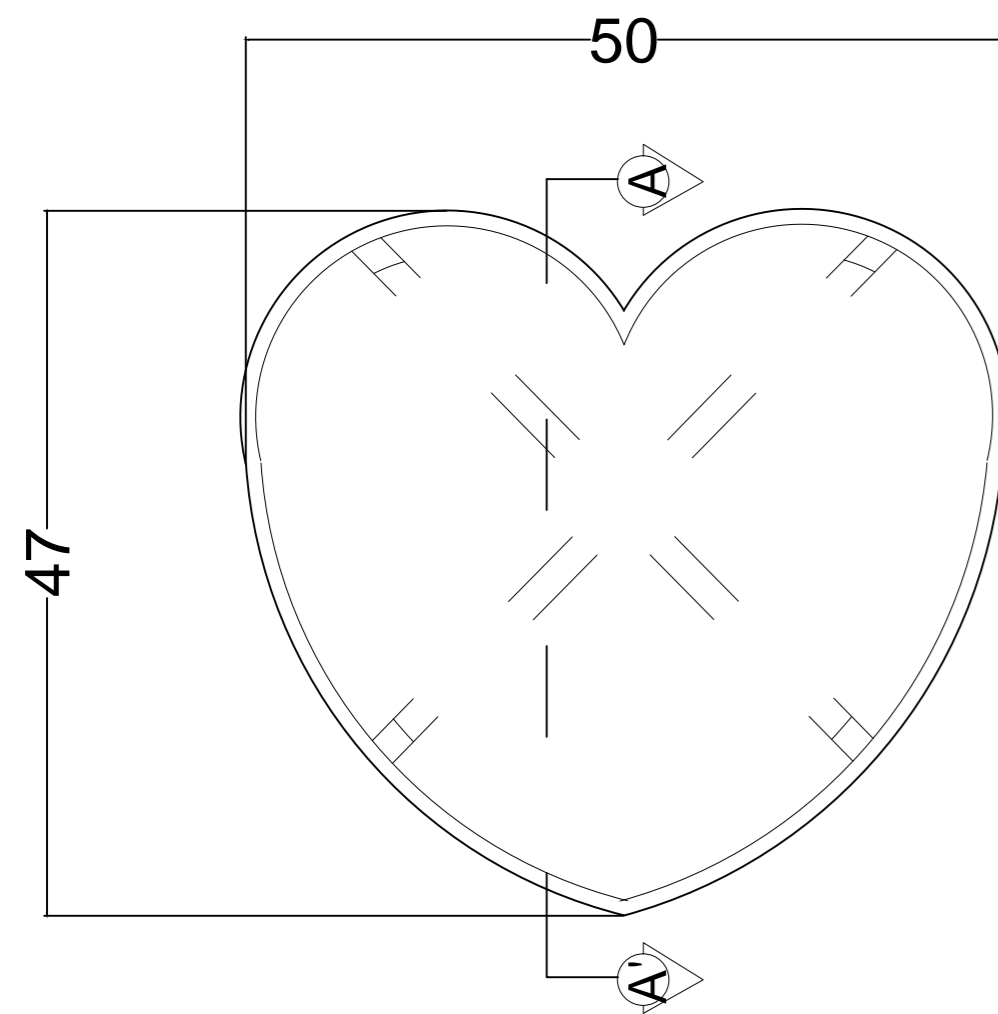
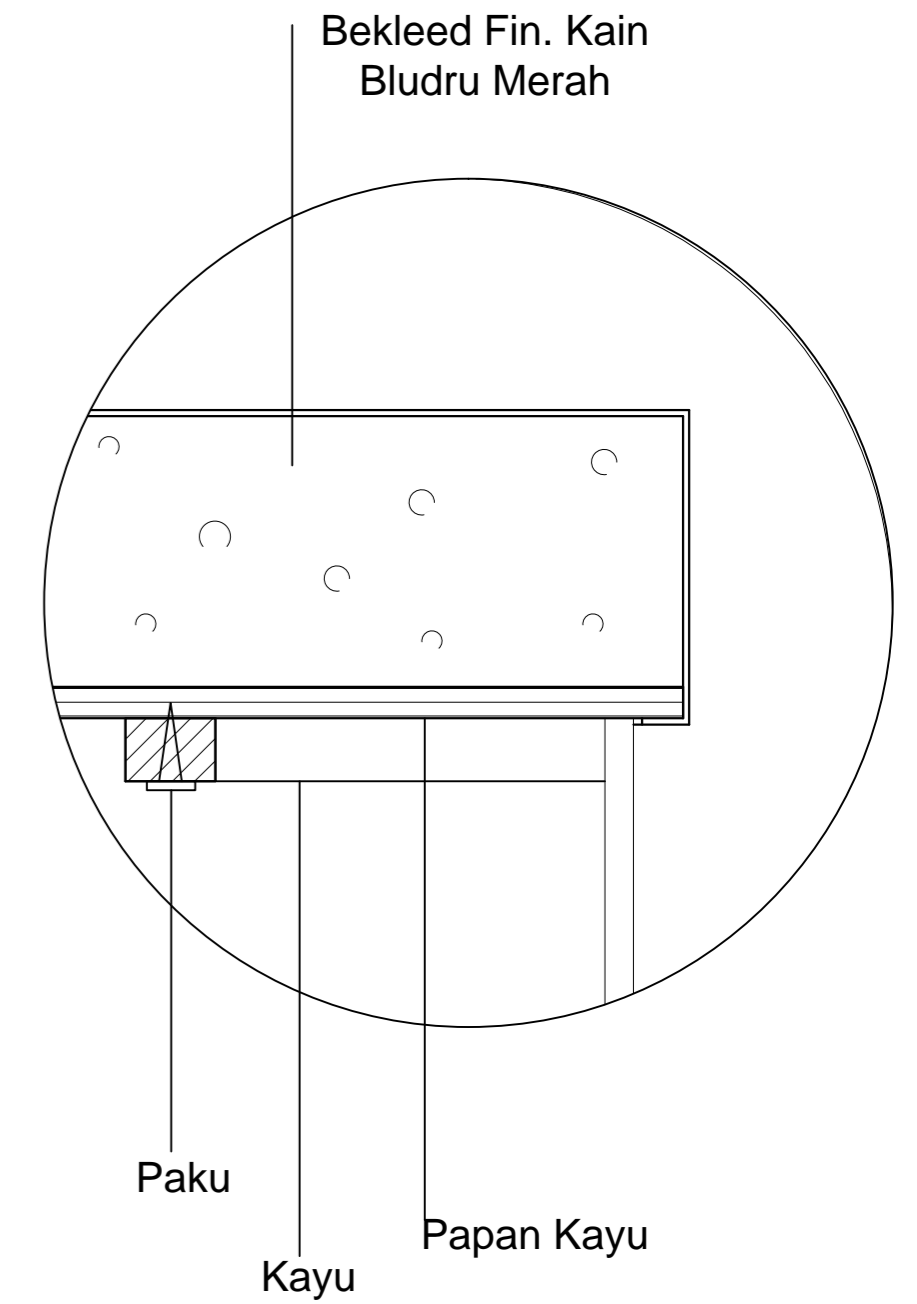
Tampak Depan



Tampak Samping

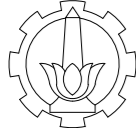


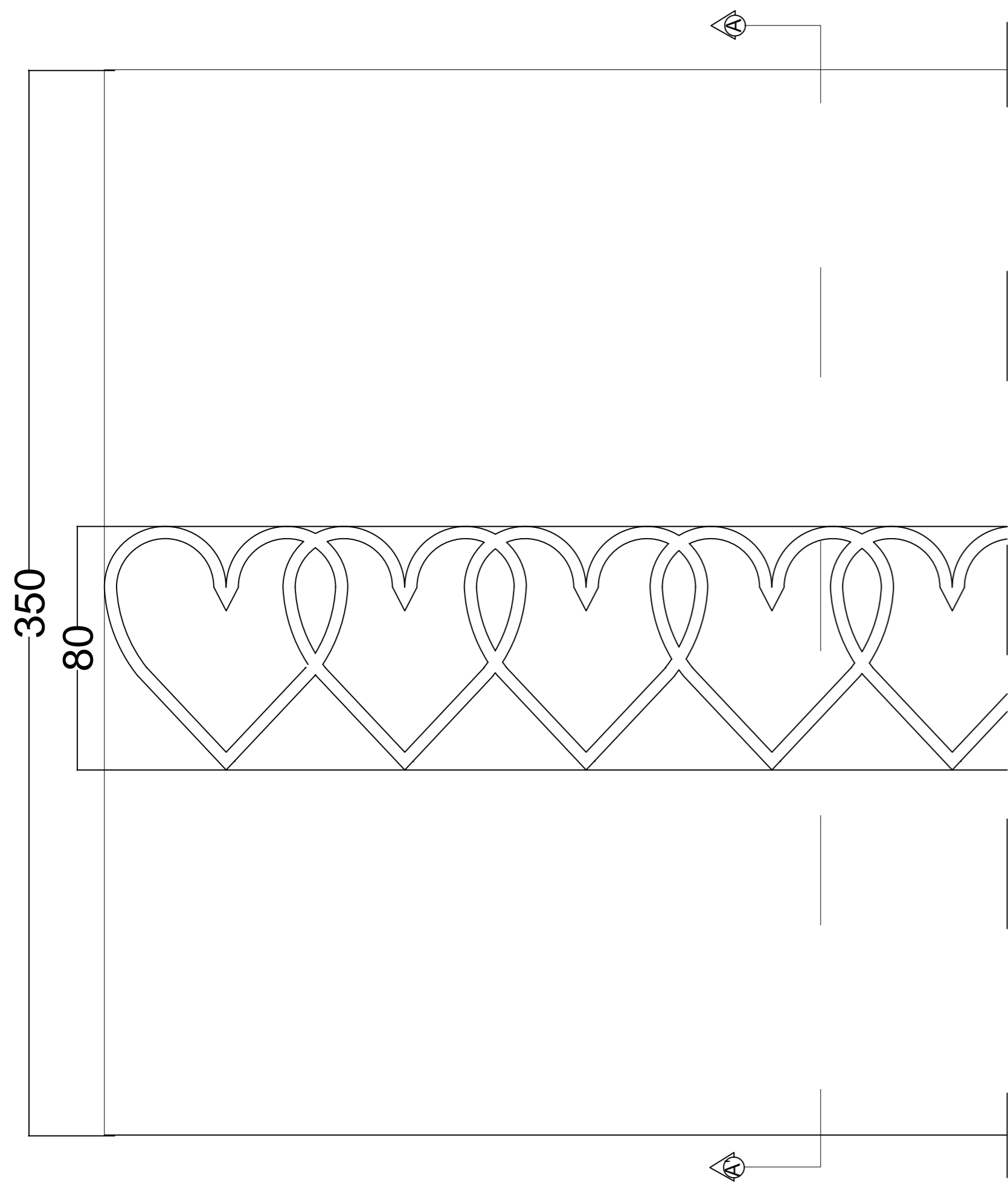
Potongan A-A'



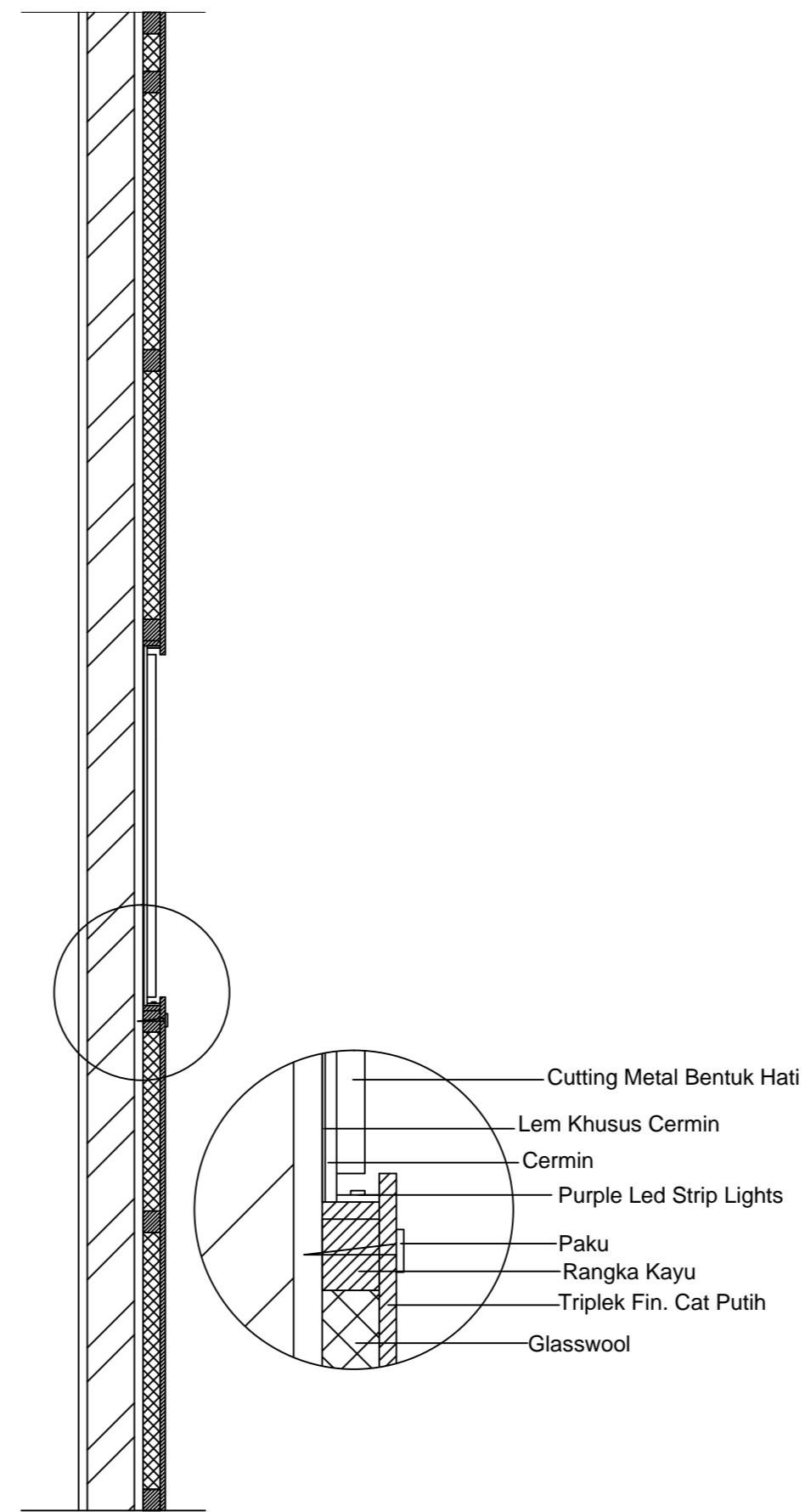
Tampak Atas




 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Detail Furnitur : Love Chair	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 5	8	

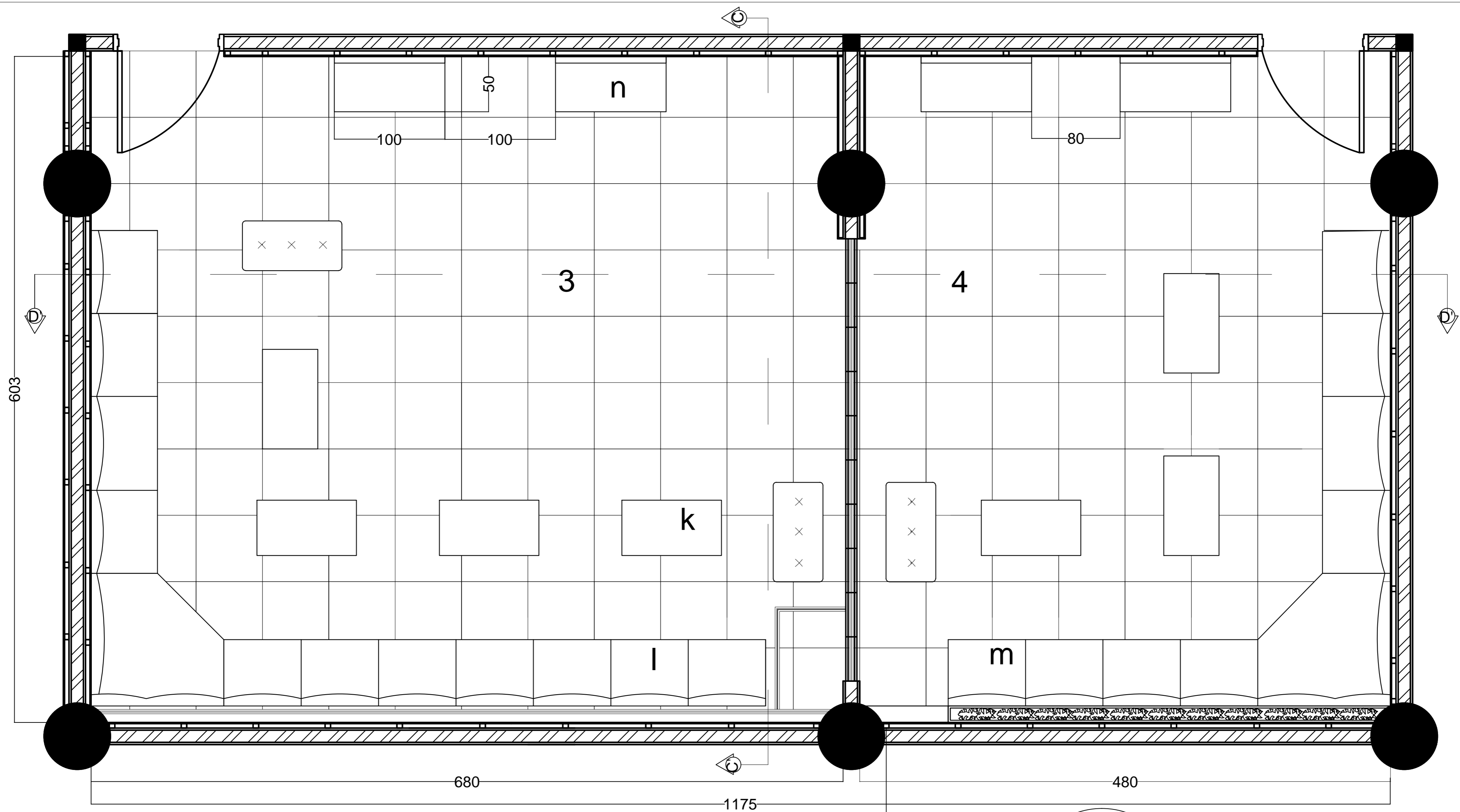


Tampak Depan



Potongan A - A'

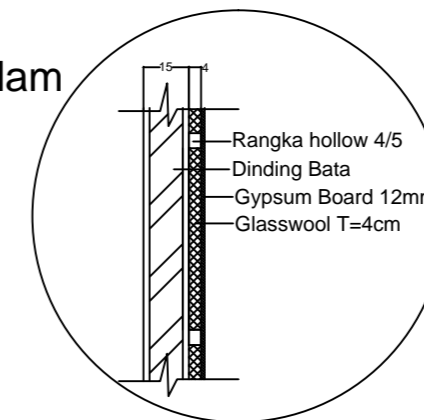
 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Detail Furnitur: Bench ruang karaoke	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 5	15	



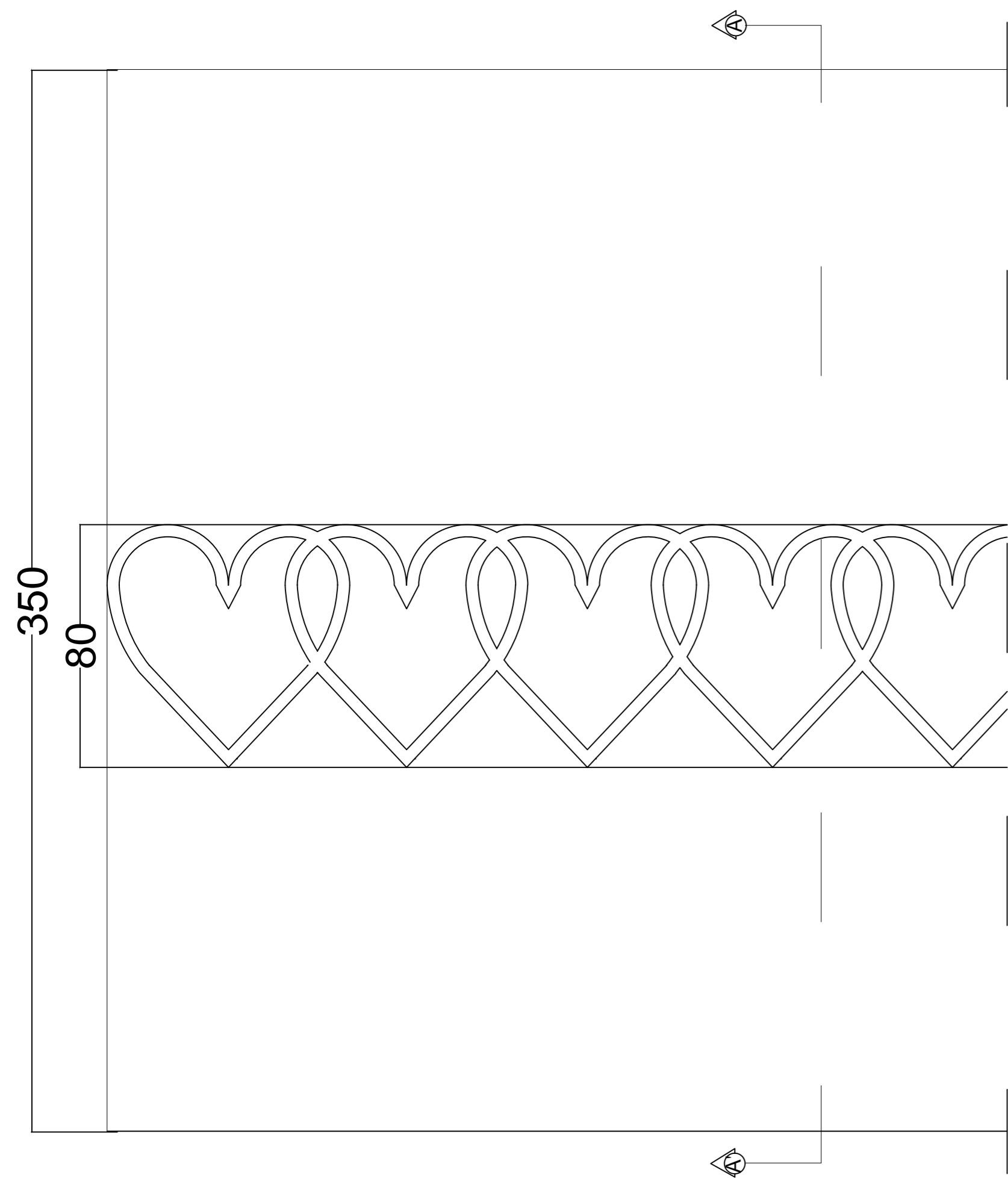
Keterangan:

- k. Meja, Multiplek fin. duco putih glossy, 90 x 50 x 45 cm
- l. sofa, rangka kayu dengan fin. kain suede biru muda, 610 x 430 x 90 cm
- m. Sofa, rangka kayu fin. kain sued biru muda, 400 x 426 x 90 cm
- n. Rak tv, multiplek, fin. duco biru muda, 100 x 50 x 40 cm
- 3. Carpet Tile, warna hitam, 600 x 600 mm
- 4. Carpet Tile, hijau tua, 600 x 600 mm

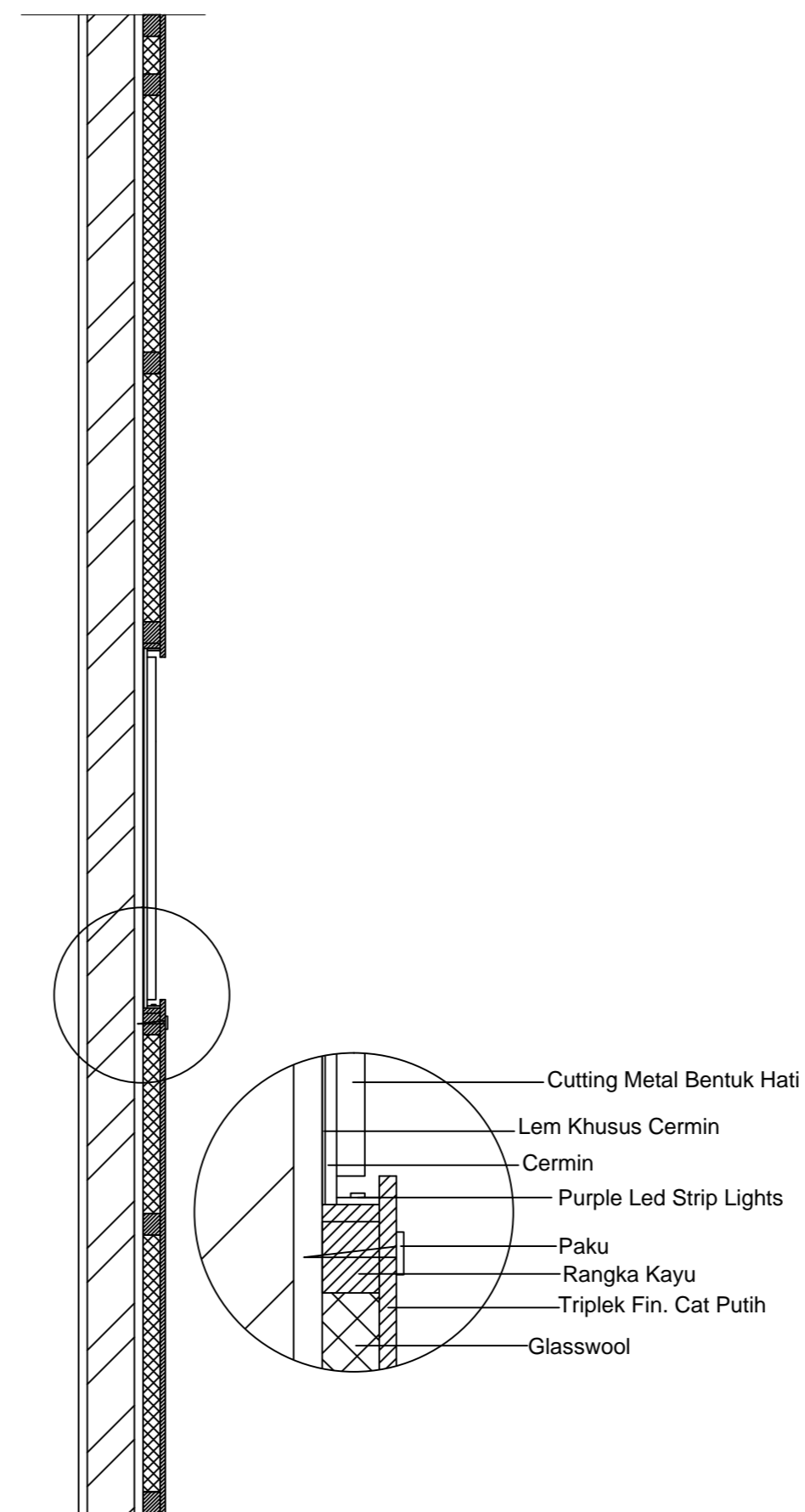
Detail Peredam




<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"		Citra Kurnia Adinda	Denah Ruang karaoke	
		Adviser Lecturer			NRP	Scale	Page
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			341110061	1 : 25	10

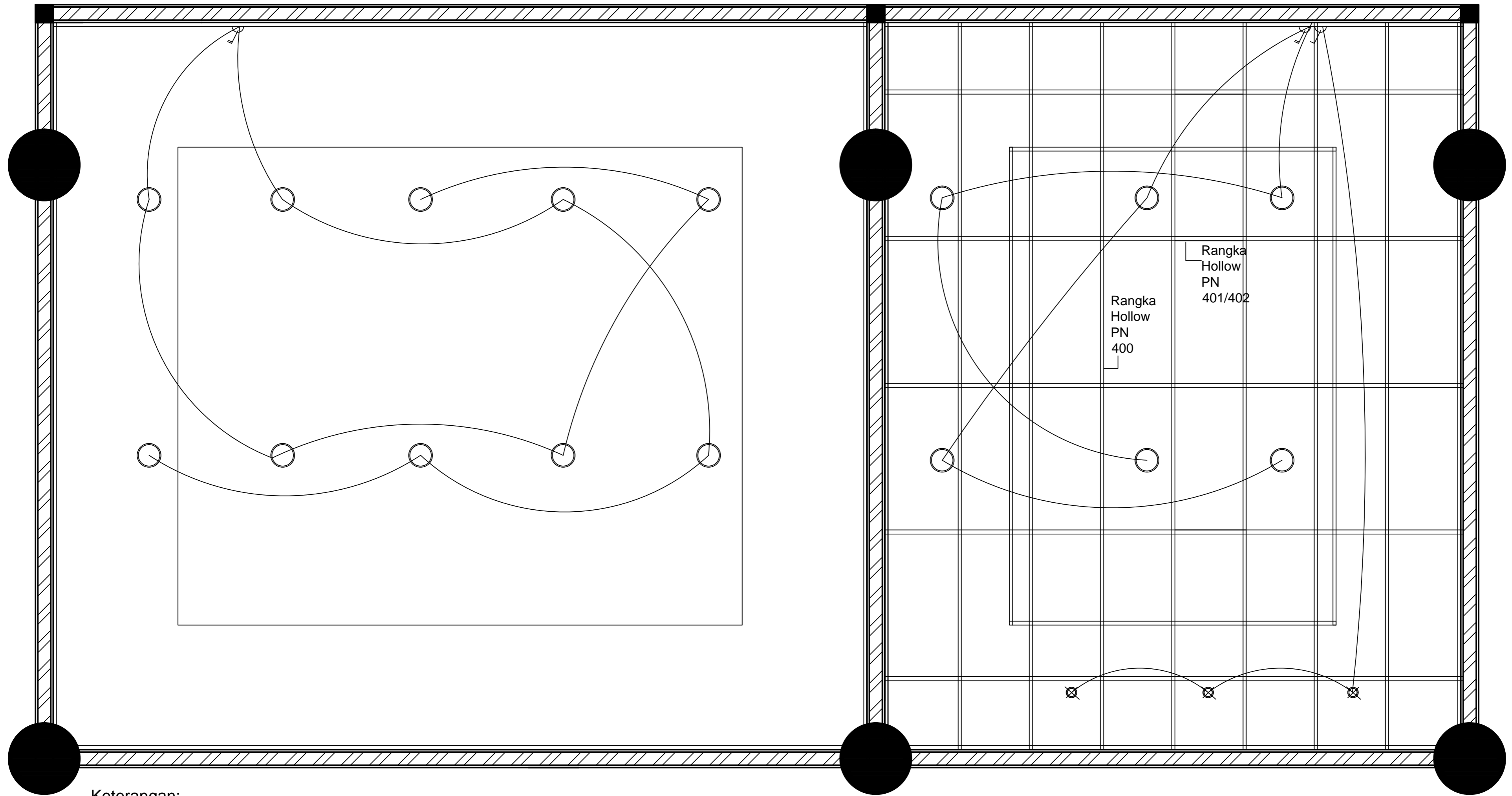


Tampak Depan



Potongan A - A'

 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Detail Furnitur: Bench ruang karaoke	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 5	15	

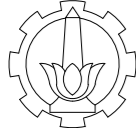


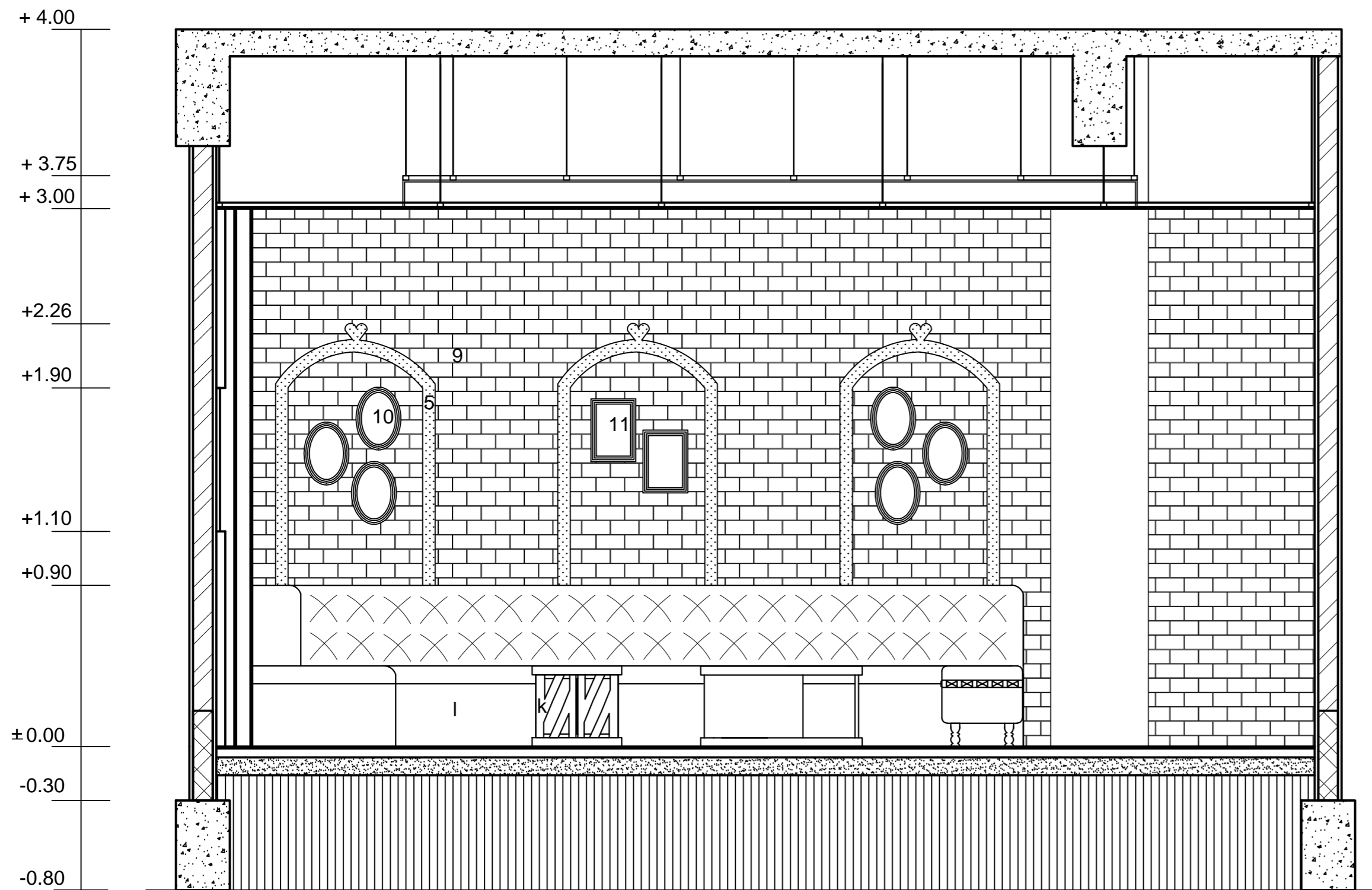
Keterangan:

○ Down light philips 11 w warm white

⊗ Spot light led kuning 15 w

△ Saklar

 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"		Citra Kurnia Adinda	Rencana plafon dan ME Ruang karaoke	
		Adviser Lecturer			NRP	Scale	Page
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			3411100061	1 : 5	13



Keterangan:

k. Meja, Multiplek fin. duco putih glossy, 90 x 50 x 45 cm

l. sofa, rangka kayu dengan fin. kain suede biru muda, 610 x 430 x 90 cm

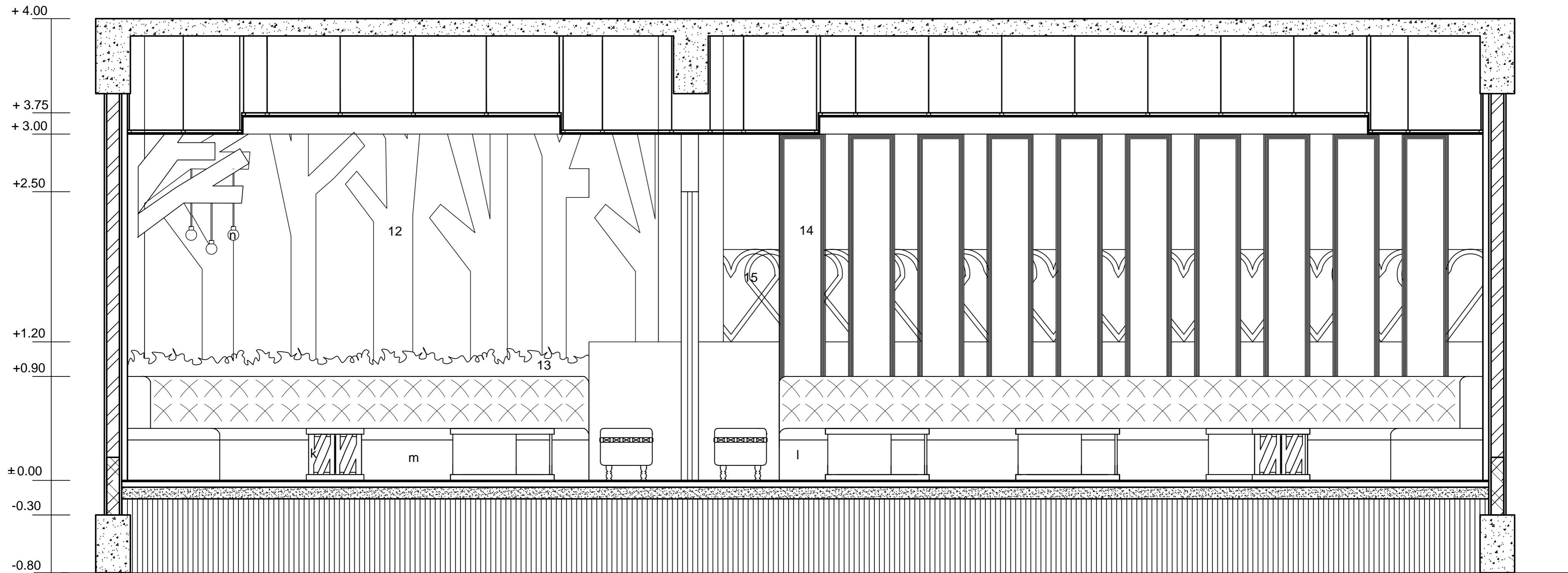
5. Rumput sintetis

9. Gypsum motif bata expose

10. Frame foto kayu oval, fin. cat putih dan hitam

11. Frame foto kayu persegi, fin. cat putih dan hitam


<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Potongan C-C' Ruang Karaoke	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 25	11	

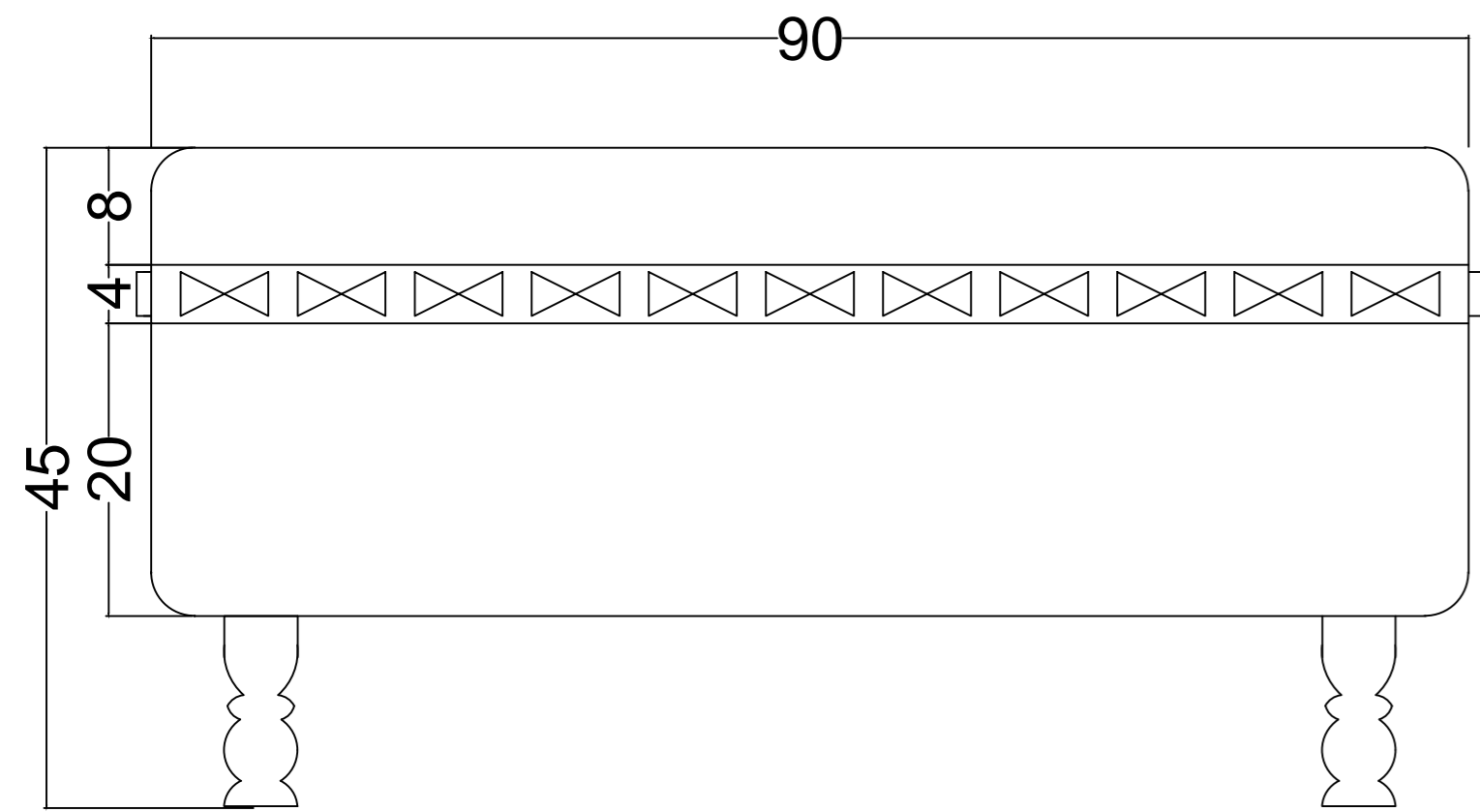


Keterangan:

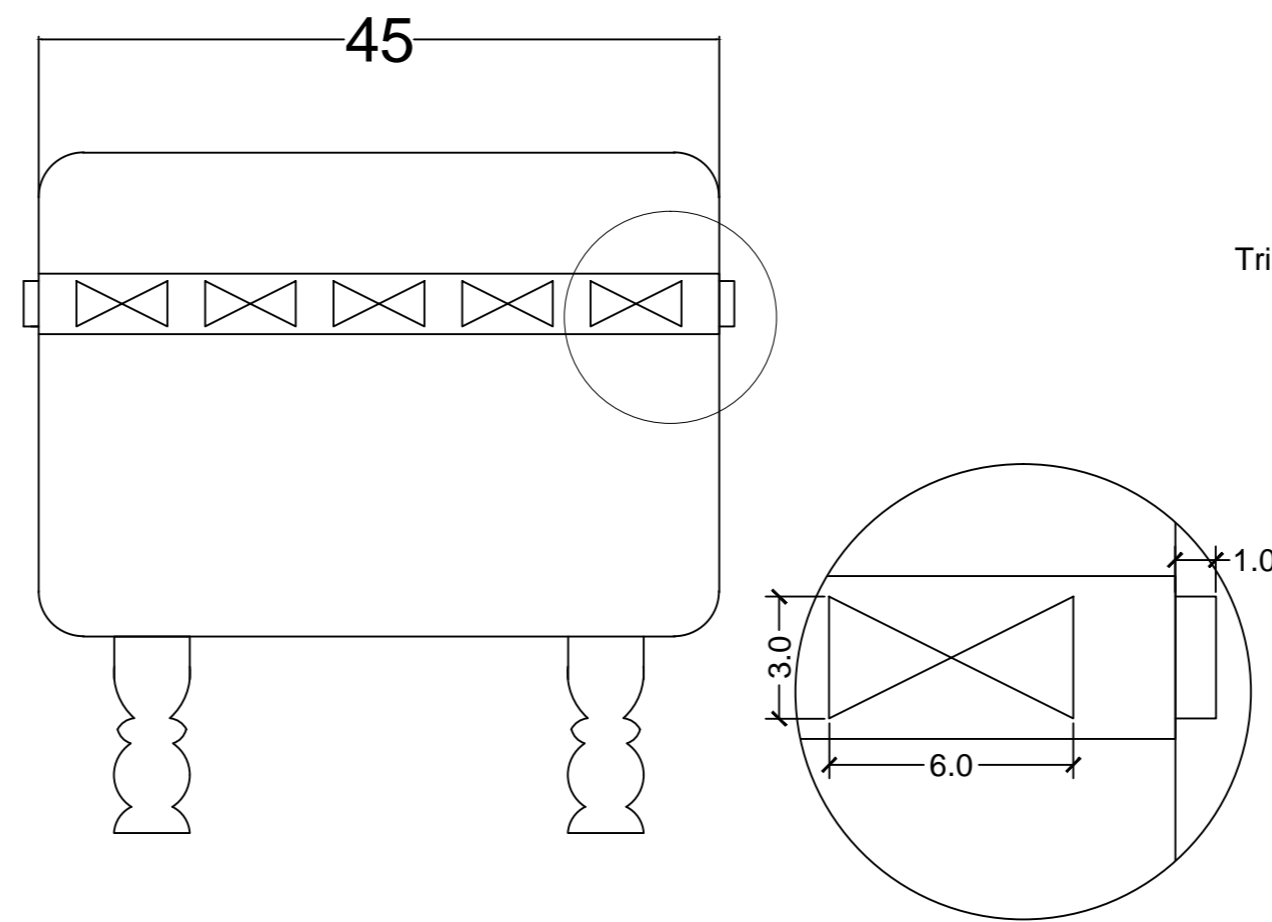
- k. Meja, Multiplek fin. duco putih glossy, 90 x 50 x 45 cm
- l. sofa, rangka kayu dengan fin. kain suede biru muda, 610 x 430 x 90 cm
- m. Sofa, rangka kayu fin. kain sued biru muda, 400 x 426 x 90 cm
- n. Bola lampu gantung

- 12. Multiplek, fin. hpl motif kayu coklat
- 13. Rumput sintetis
- 14. Partisi akustik geser gypsum, fin. cat putih
- 15. Cutting Metal 20 mm bentuk hati

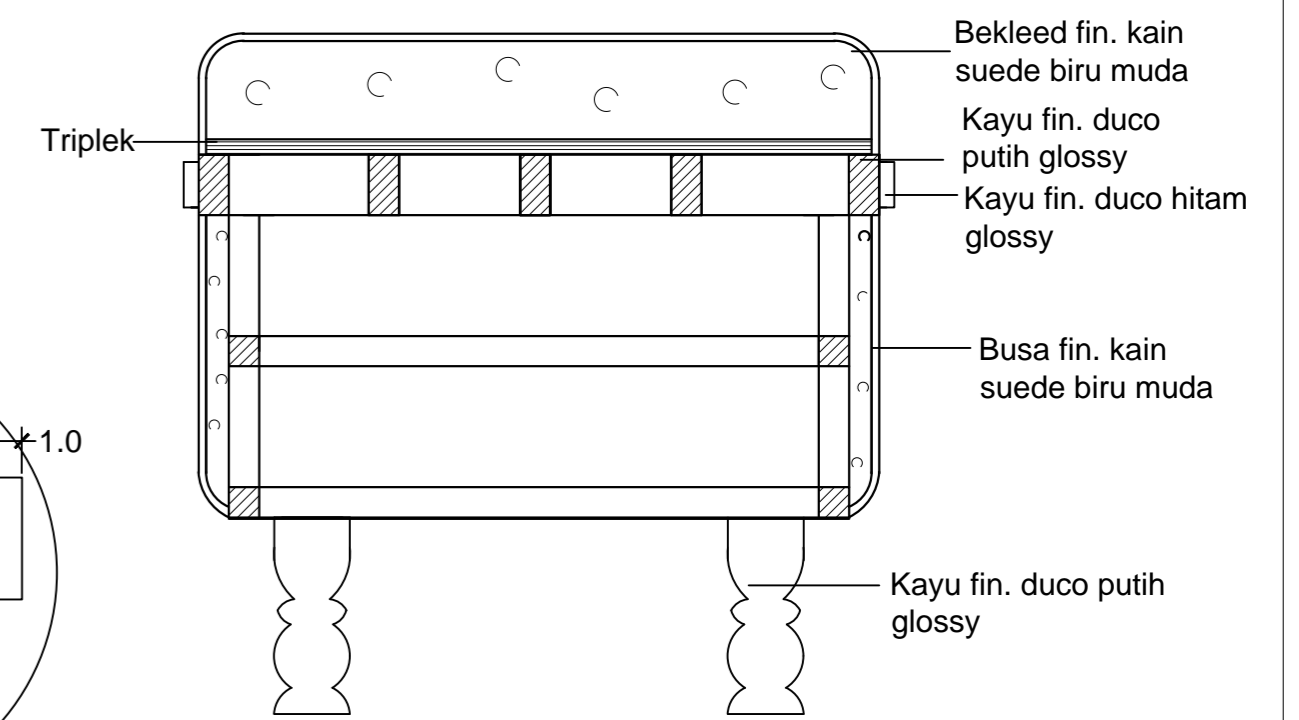
 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Potongan D-D' Ruang karaoke	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 25	12	



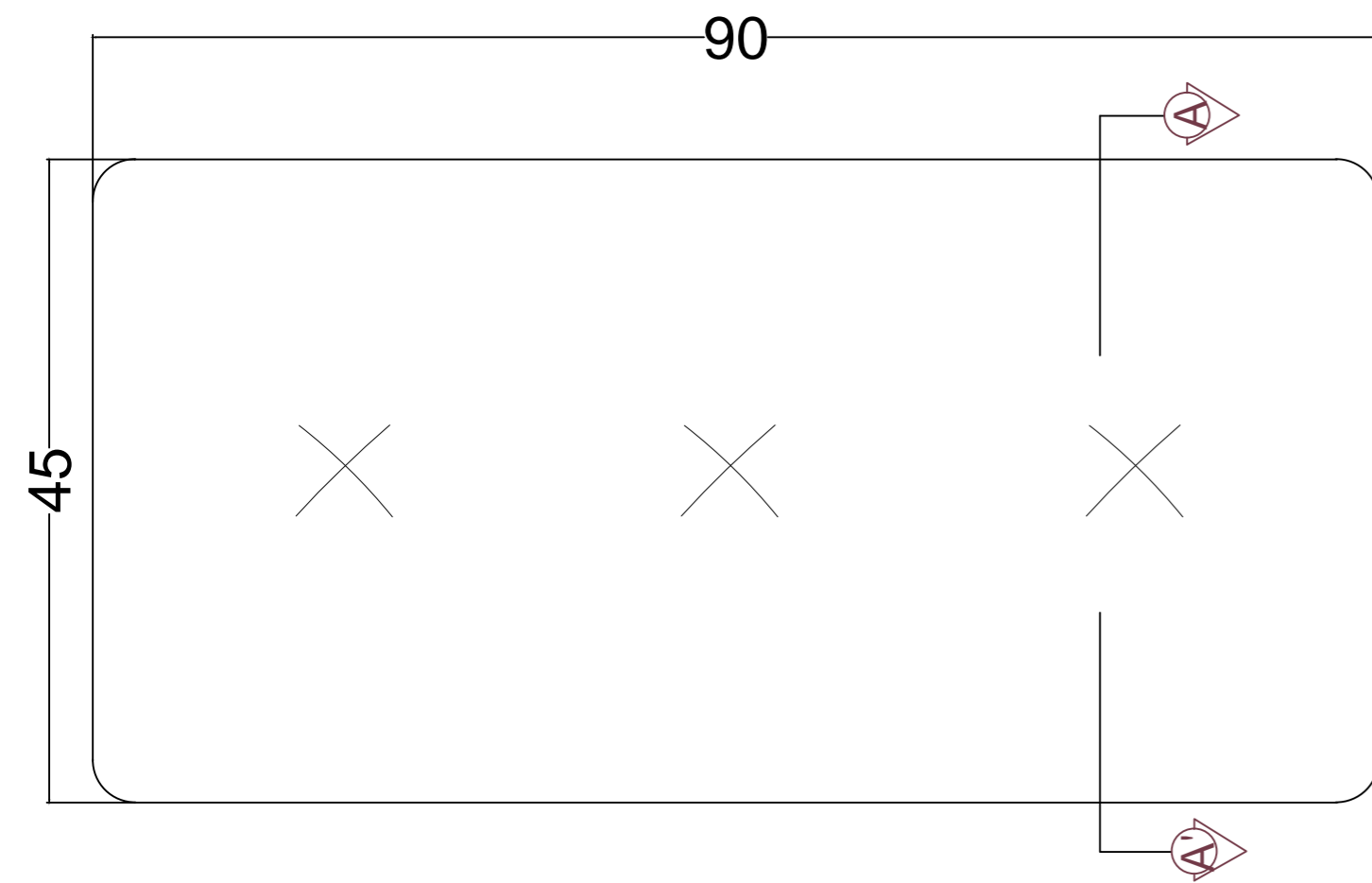
Tampak Depan



Tampak Samping



Potongan A - A'

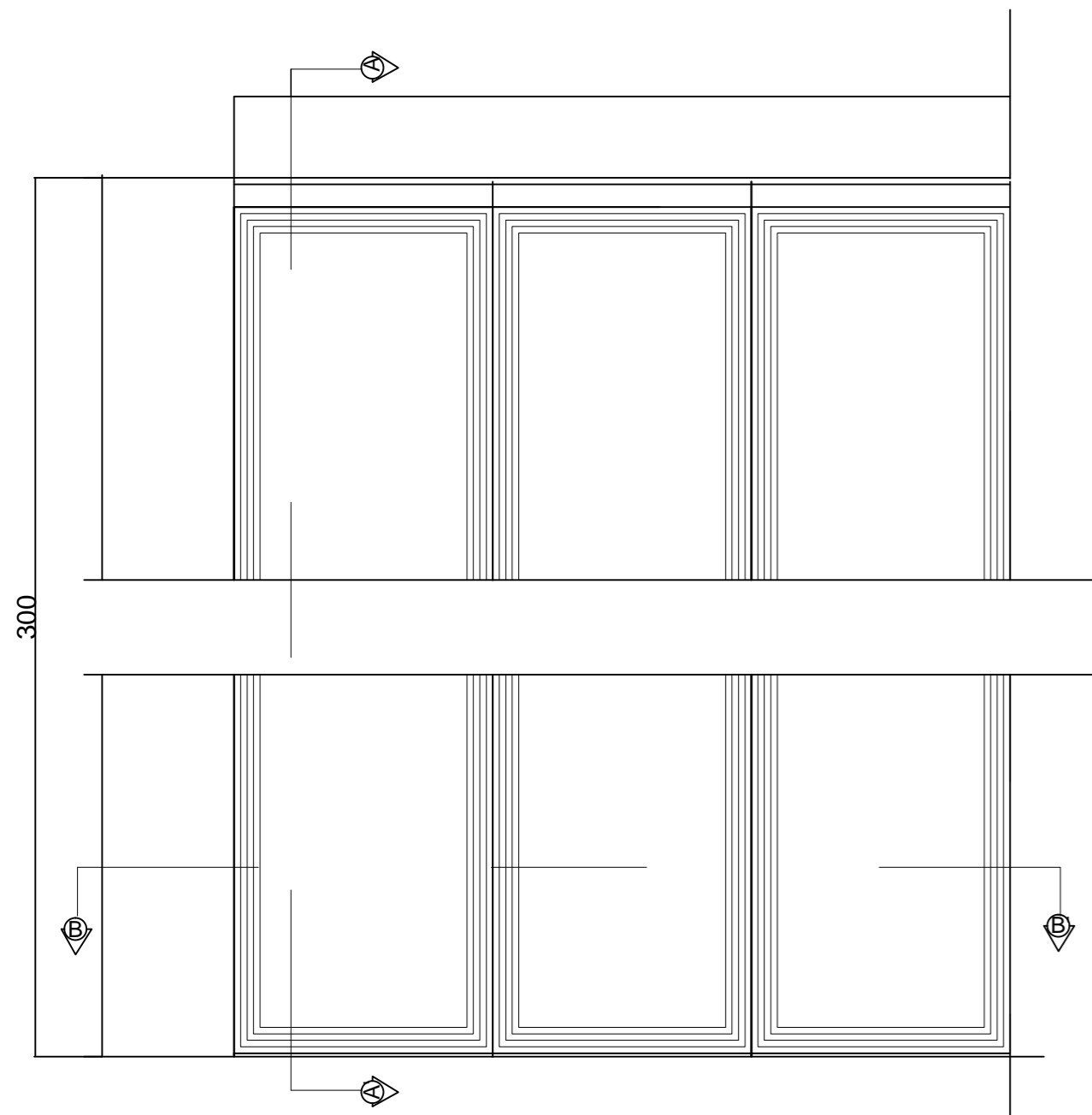


Tampak Atas

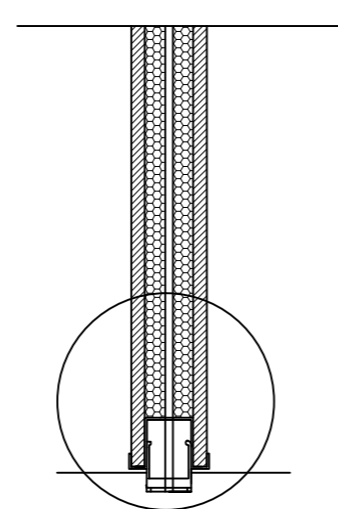
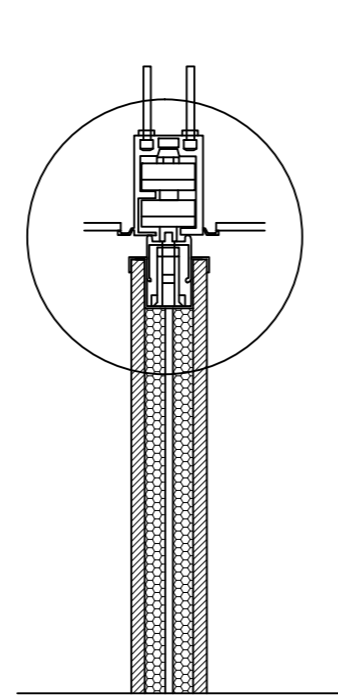


Perspektif

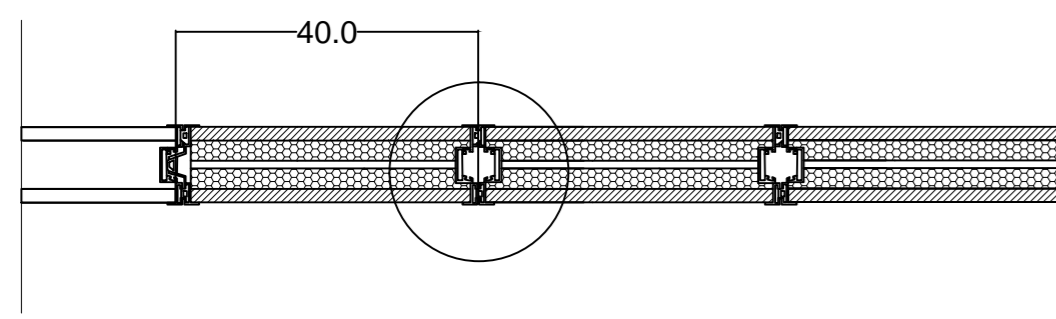
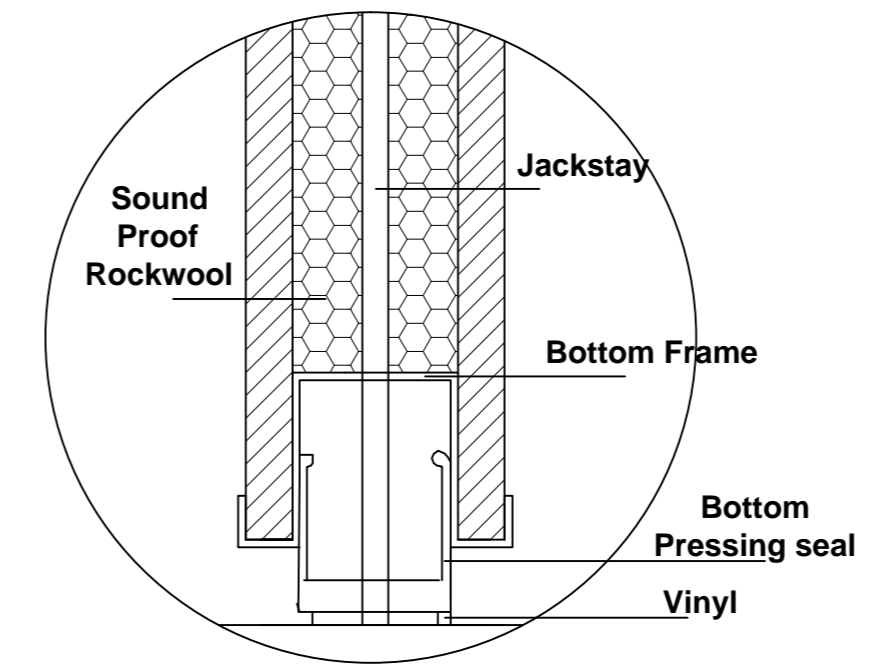
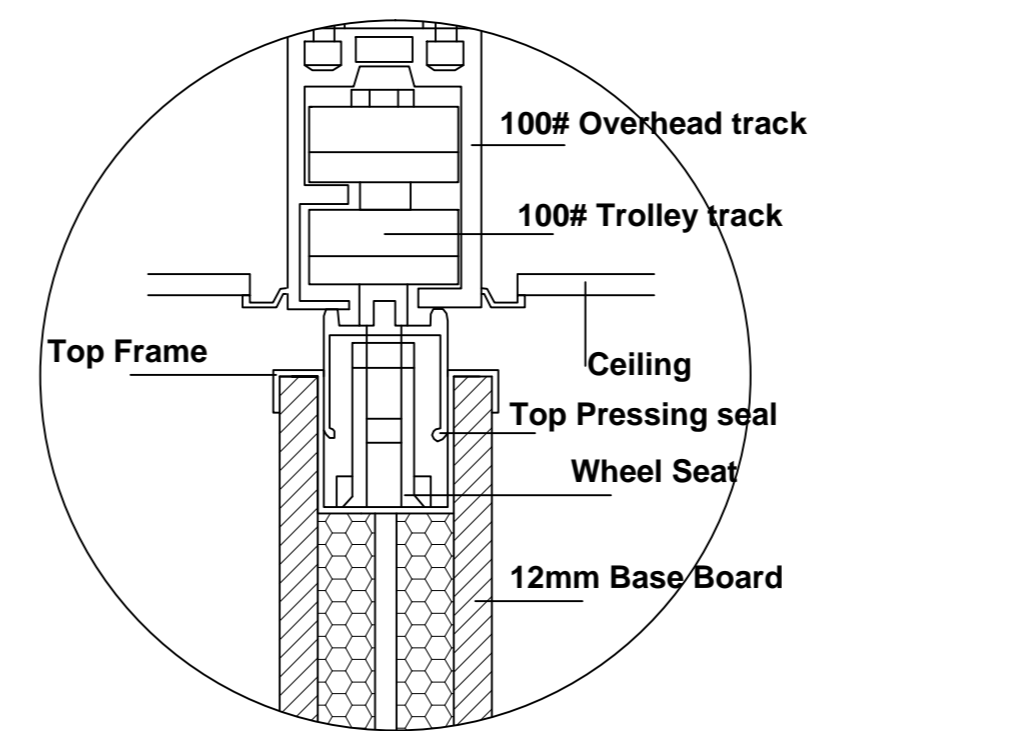
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Denah Ruang karaoke	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 5	14	



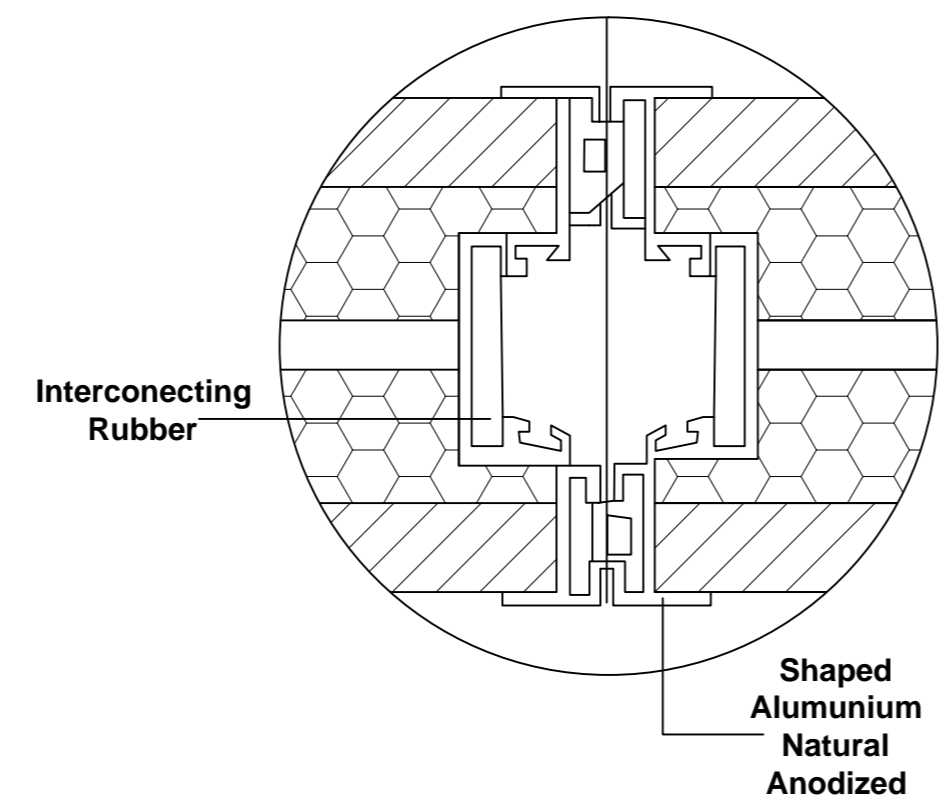
Tampak Depan



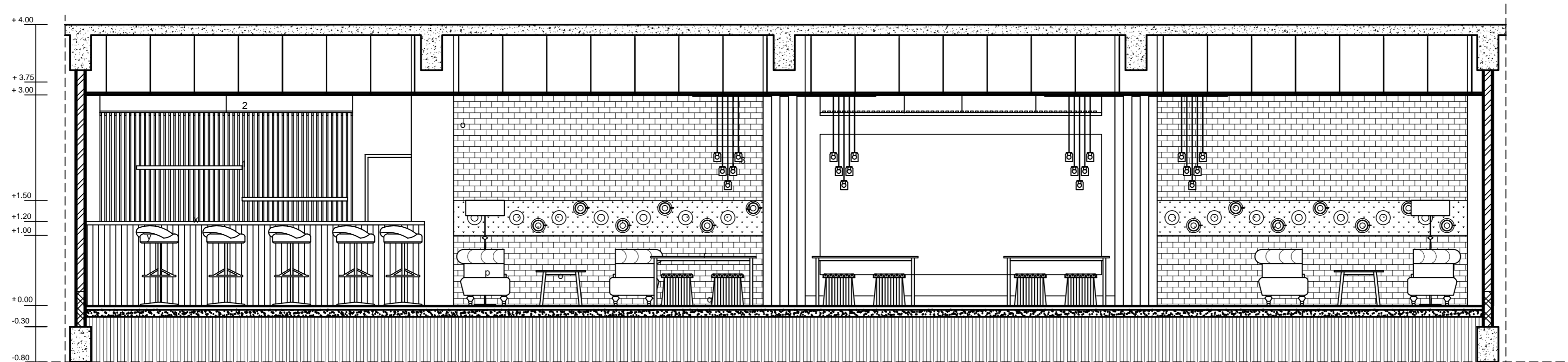
Potongan A-A'



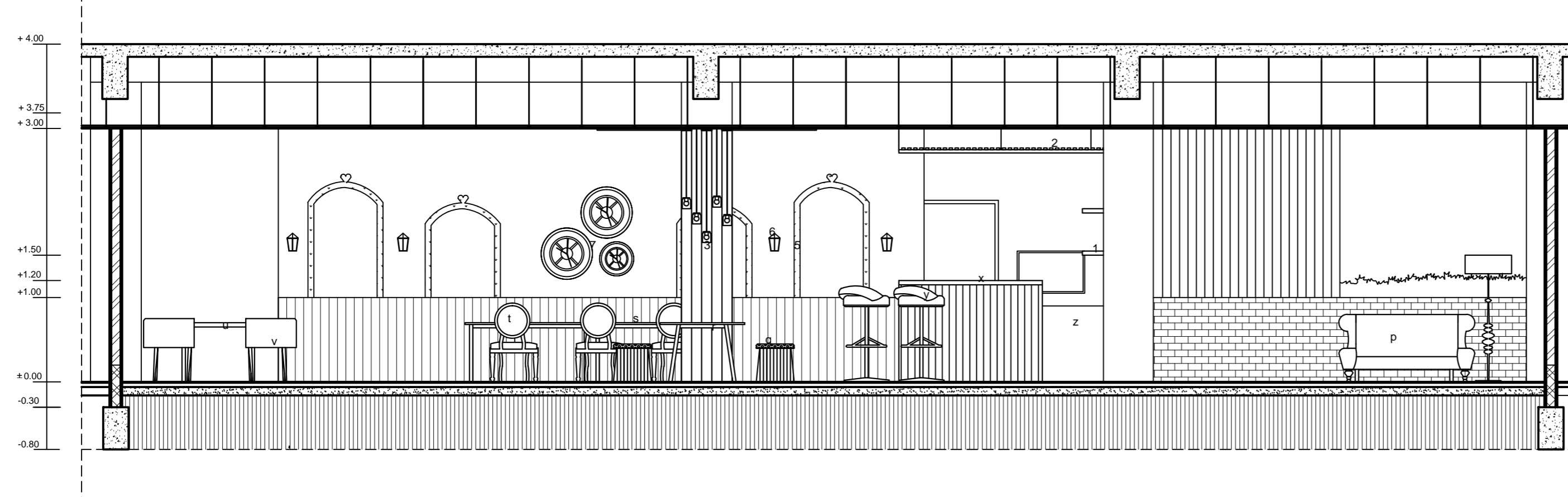
Potongan Horizontal B-B'



<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Detail Arsitektur : Acoustic Sliding Partition	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 10	16	

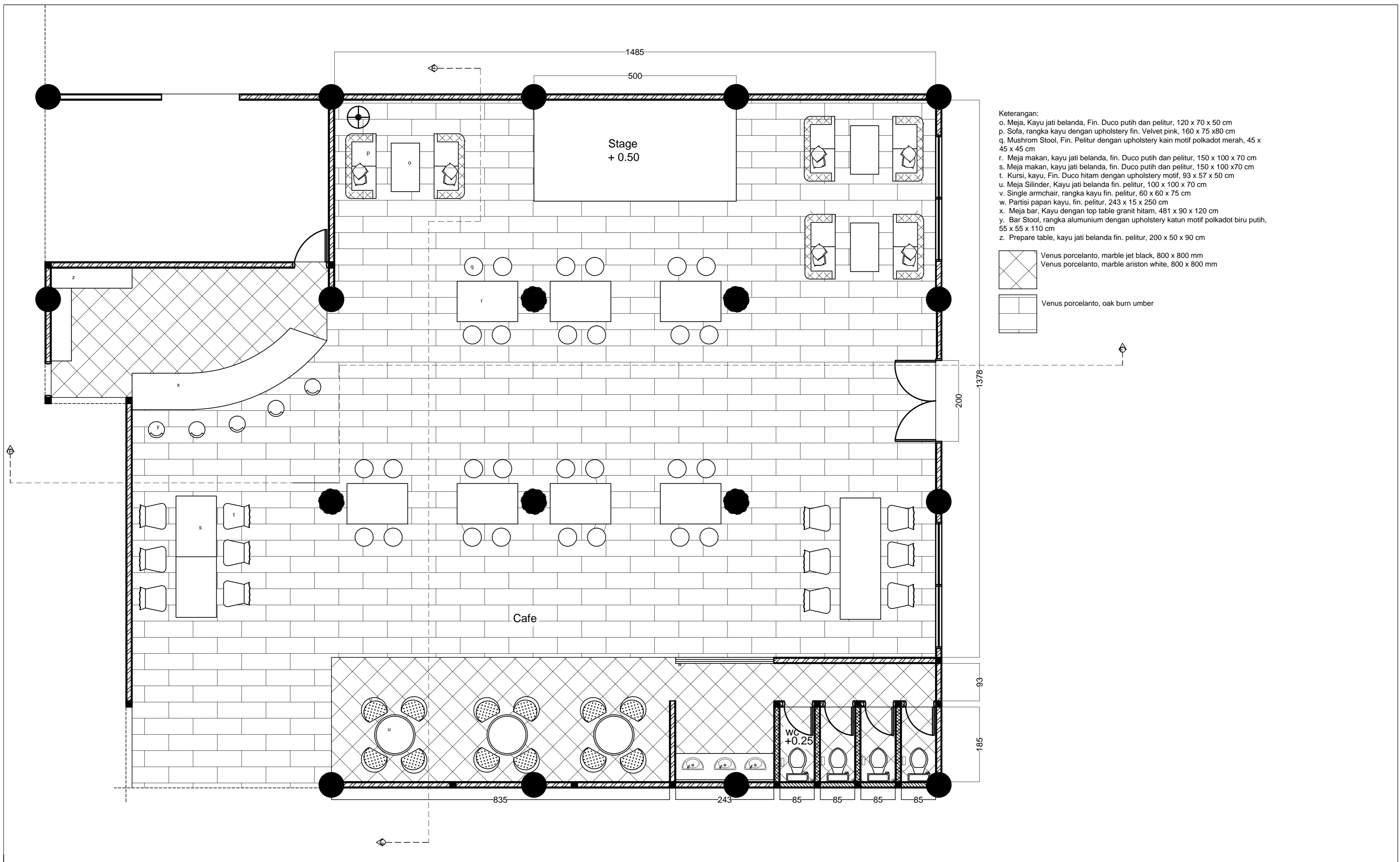



- Keterangan:
- o. Meja, Kayu jati belanda, Fin. Duco putih dan pelitur, 120 x 70 x 50 cm
 - p. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x 80 cm
 - q. Mushrom Stool, Fin. Pelitur dengan upholstery kain motif polkadot merah, 45 x 45 x 45 cm
 - r. Meja makan, kayu jati belanda, fin. Duco putih dan pelitur, 150 x 100 x 70 cm
 - x. Meja bar, Kayu dengan top table granit hitam, 481 x 90 x 120 cm
 - y. Bar Stool, rangka aluminium dengan upholstery katun motif polkadot biru putih, 55 x 55 x 110 cm
1. Rak, multiplek, hpl kayu, 250 x 25 x 5 cm
 2. Kayu, fin. pelitur dengan tanaman rambat sintesis
 3. Jar Hanging Lamp
 4. Cangkir Teh warna warni
- Rumput Sintesis
 - Bata ekspos fin. cat putih

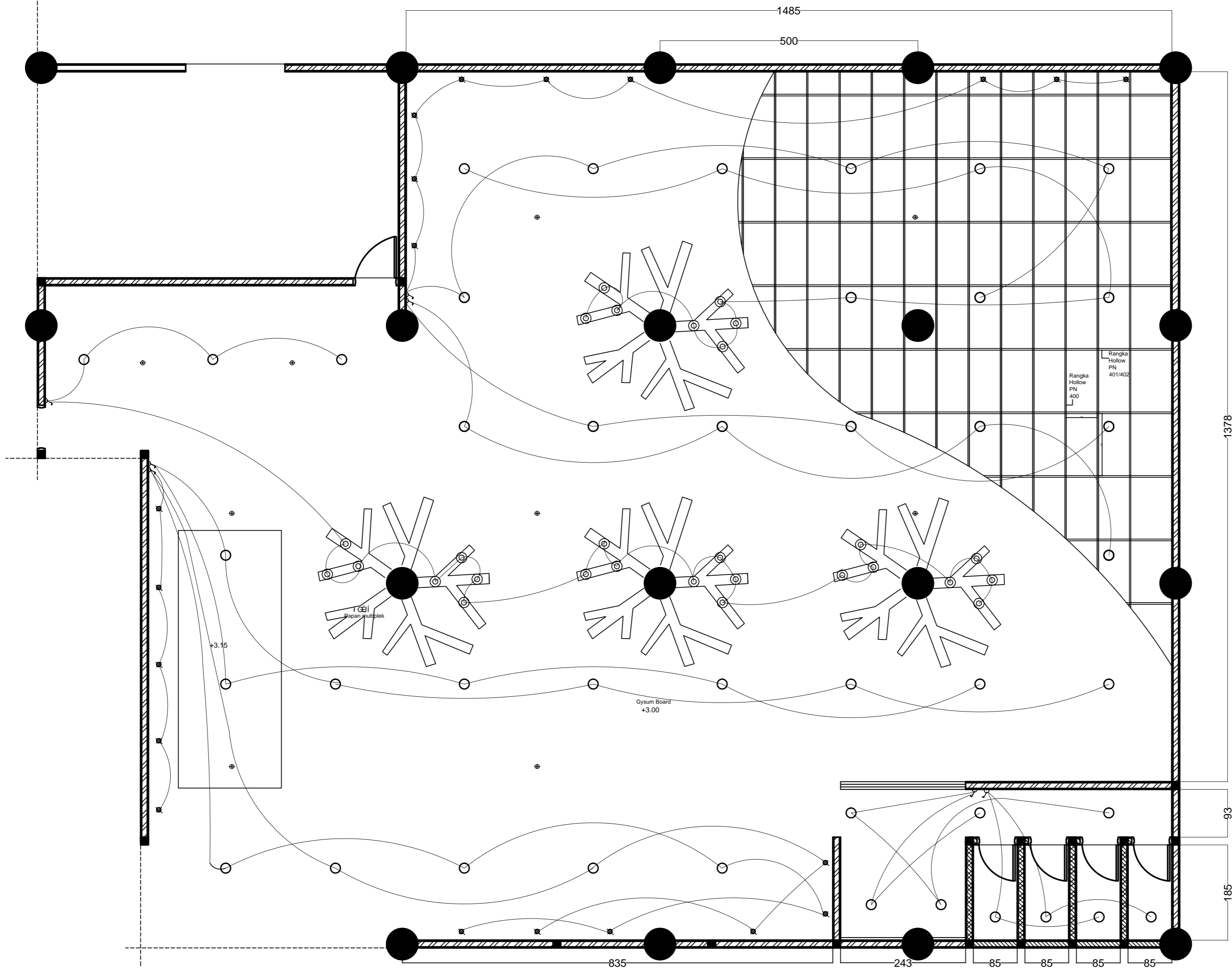


- Keterangan:
- p. Sofa, rangka kayu dengan upholstery fin. Velvet pink, 160 x 75 x 80 cm
 - q. Mushrom Stool, Fin. Pelitur dengan upholstery kain motif polkadot merah, 45 x 45 x 45 cm
 - r. Meja makan, kayu jati belanda, fin. Duco putih dan pelitur, 150 x 100 x 70 cm
 - s. Meja makan, kayu jati belanda, fin. Duco putih dan pelitur, 150 x 100 x 70 cm
 - t. Kursi, kayu, Fin. Duco hitam dengan upholstery motif, 93 x 57 x 50 cm
 - u. Meja Silinder, Kayu jati belanda fin. pelitur, 100 x 100 x 70 cm
 - v. Single armchair, rangka kayu fin. pelitur, 60 x 60 x 75 cm
 - x. Meja bar, Kayu dengan top table granit hitam, 481 x 90 x 120 cm
 - y. Bar Stool, rangka aluminium dengan upholstery katun motif polkadot biru putih, 55 x 55 x 110 cm
 - z. Prepare table, kayu jati belanda fin. pelitur, 200 x 50 x 90 cm
1. Rak, multiplek, hpl kayu, 250 x 25 x 5 cm
 2. Kayu, fin. pelitur dengan tanaman rambat sintesis
 3. Jar Hanging Lamp
 5. Rumput sintesis
 6. Lampu taman dinding
 7. Jam kayu
- Bata ekspos fin. cat putih

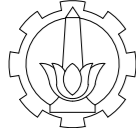
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy in Wonderland"		Citra Kurnia Adinda	Potongan E-E' Potongan F-F'
		Adviser Lecturer				
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				
				NRP	Scale	Page
				3411100061	1 : 50	18

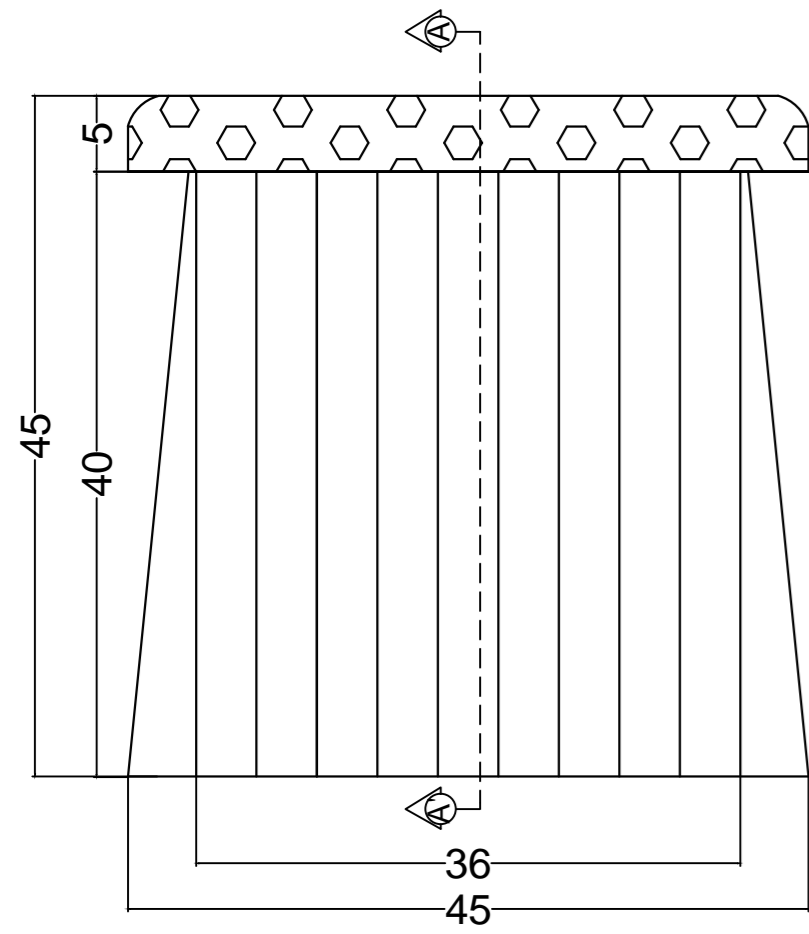


 Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda	
		Adviser Lecturer				Denah dan Rencana Lantai Cafe	
	Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			NRP	Scale	Page	
				3411100061	1 : 60	17	

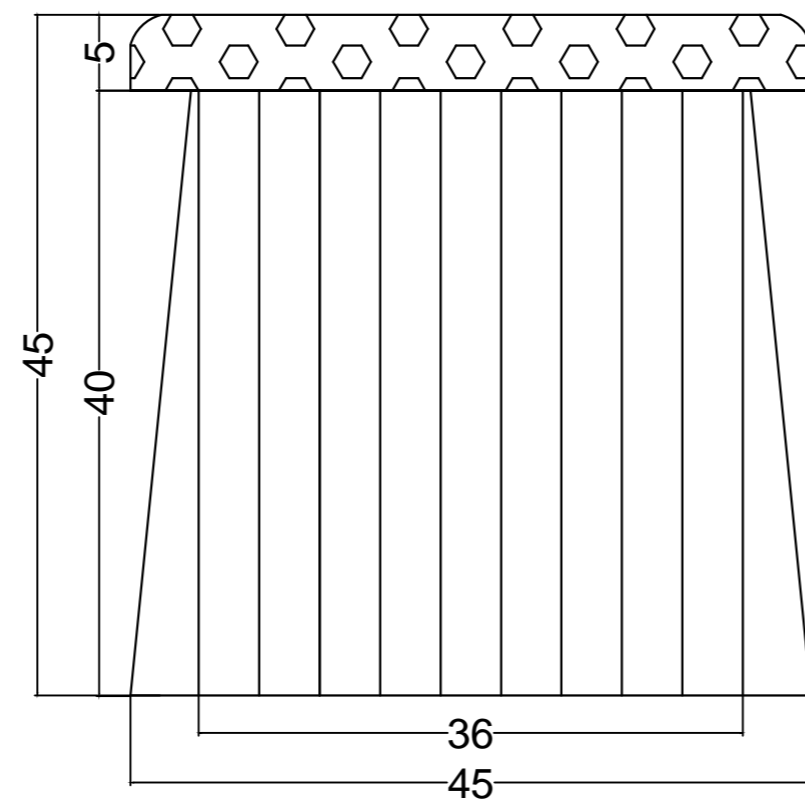


- Keterangan:
- Down light philips 11 w warm white
 - ⊙ Hanging lamp, warm white, 11 w
 - Spot light led kuning 15 w
 - ⌘ Saklar
 - Sprinkle

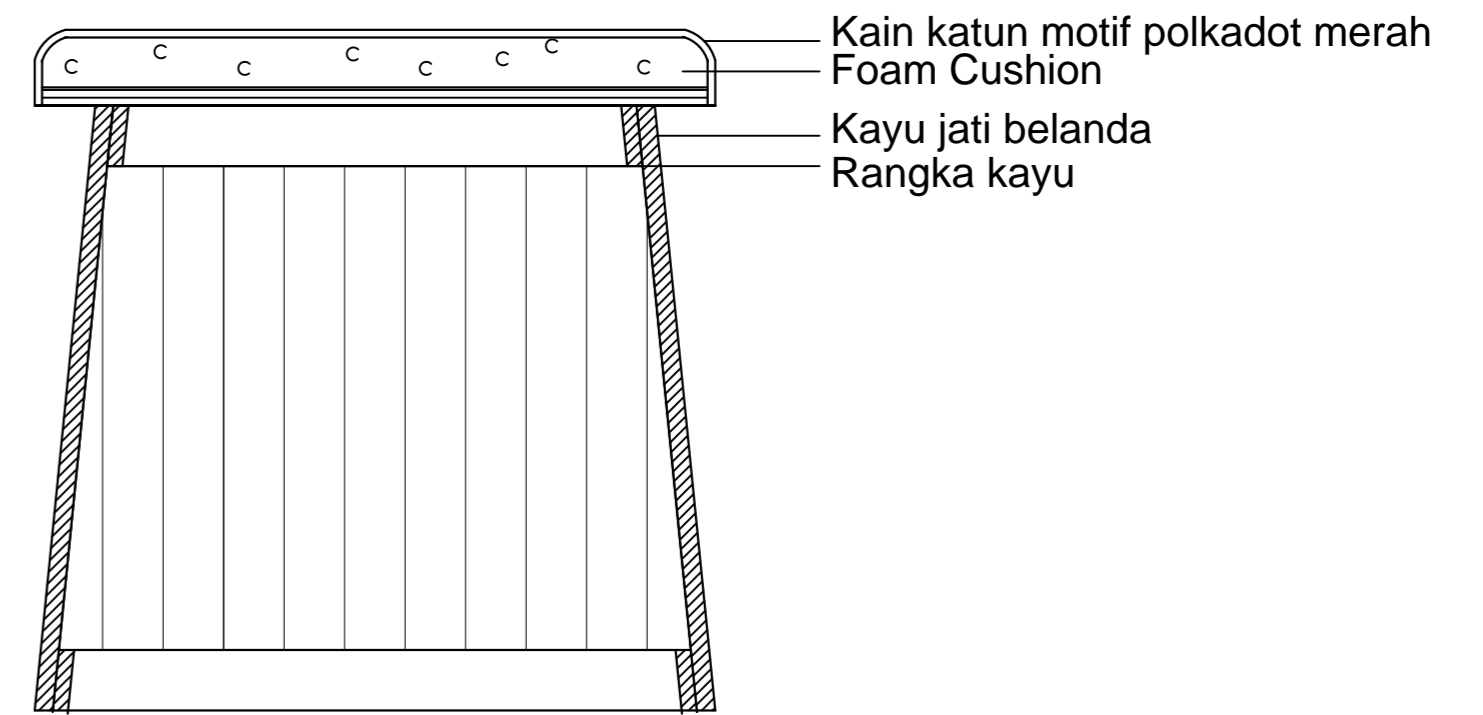
 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Rencana Plafon dan ME Cafe	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 60	19	



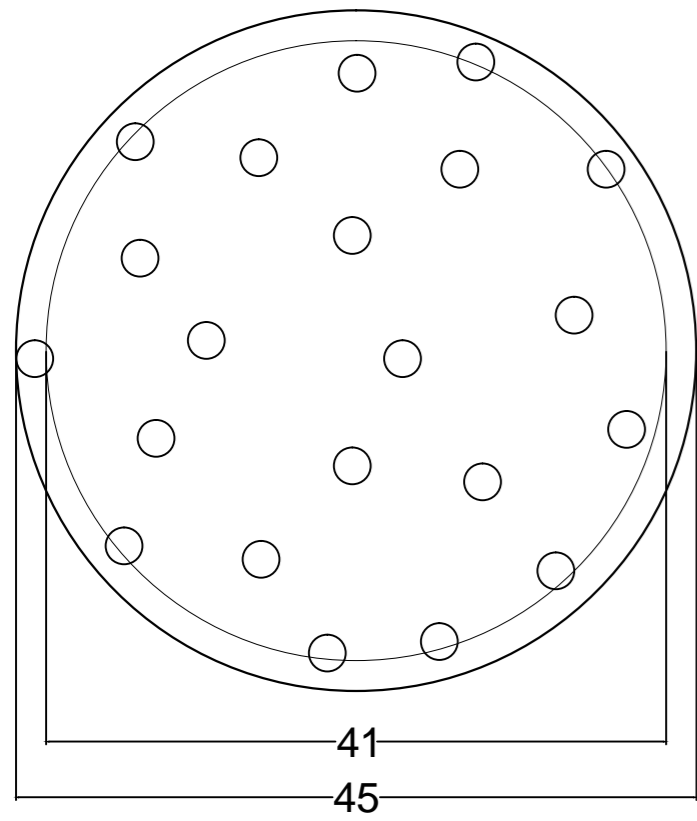
Tampak Depan



Tampak Samping



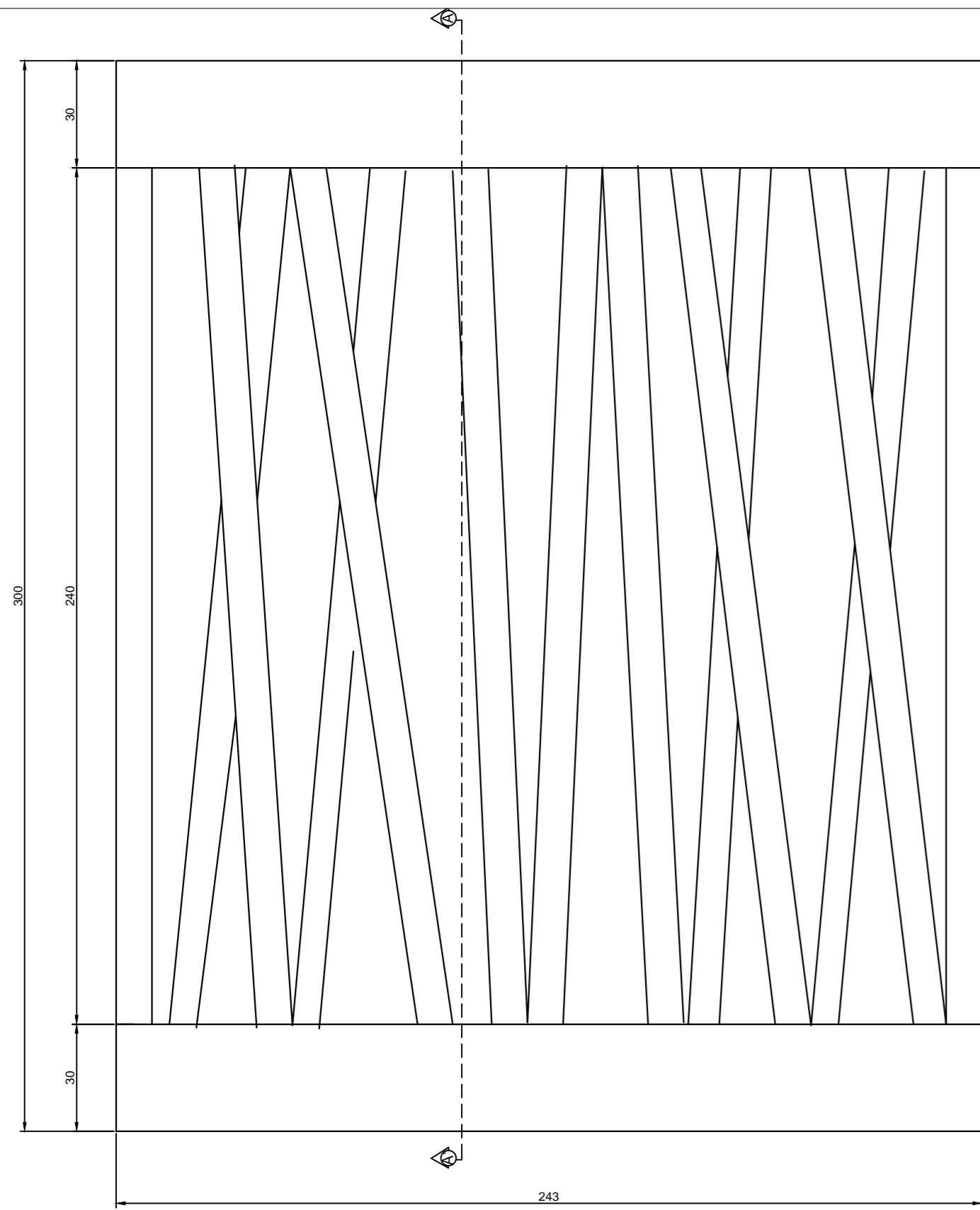
Potongan A-A'



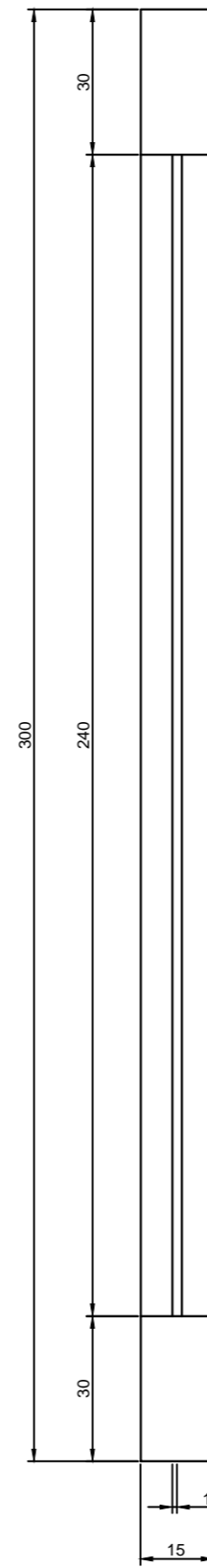
Tampak Atas



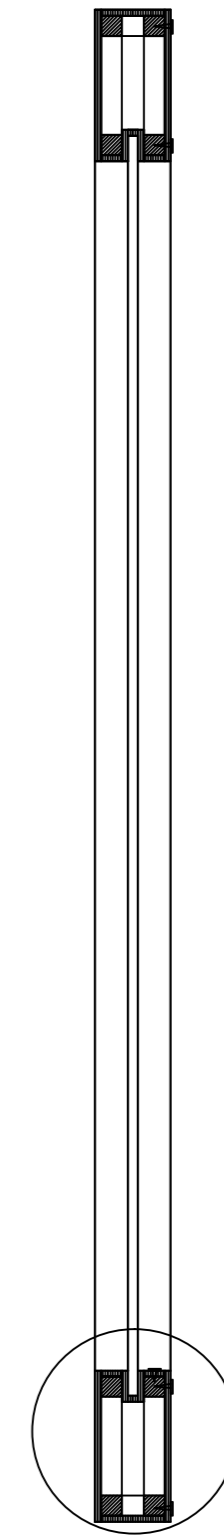
<p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name		Picture Title		
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds			Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"	Citra Kurnia Adinda		Detail Furnitur : Mushroom Stool	
		Adviser Lecturer				NRP	Scale	Page	
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT				3411100061	1 : 5	20	



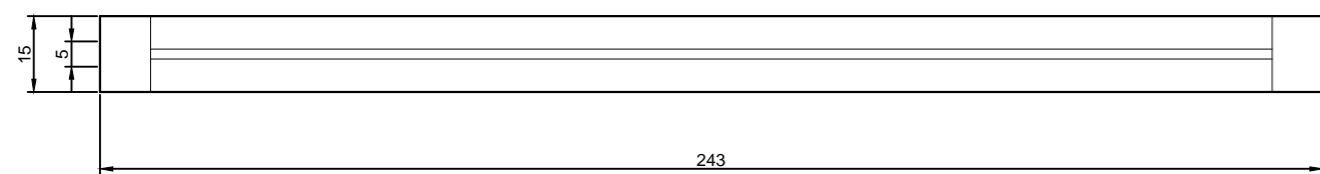
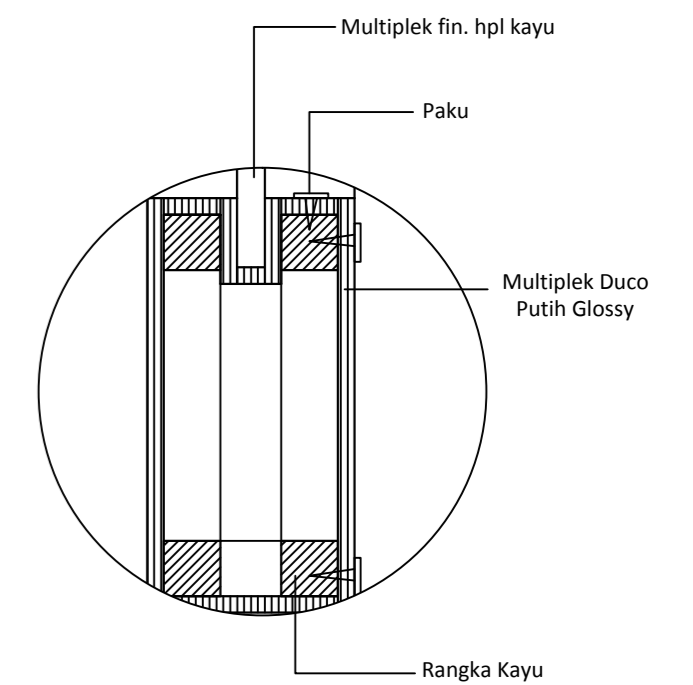
Tampak Depan



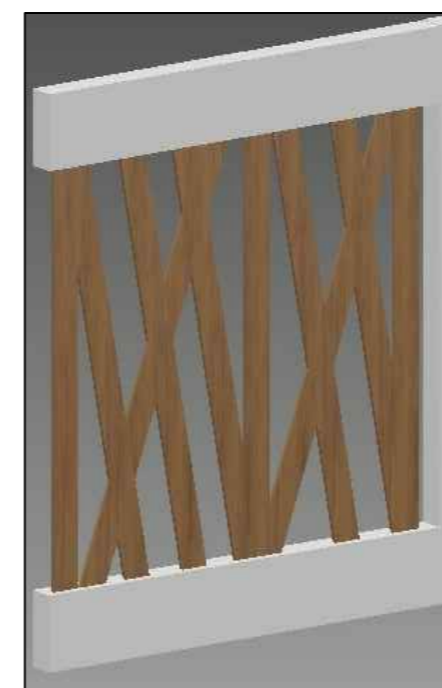
Tampak Samping

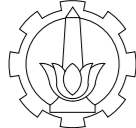


Potongan A-A'



Tampak Atas



 <p>Desain Interior Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	Subject	Coordinator Lecturer	Final Project Title	Explanation	Student Name	Picture Title	
	Tugas Akhir Desain Interior	Anggri Indraprasti, S. Sn., M. Ds	Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep "Fantasy inWonderland"		Citra Kurnia Adinda	Detail estetis: Partisi Kayu	
		Adviser Lecturer			NRP	Scale	Page
		Ir. Nanik Rachmaniyah, MT			3411100061	1 : 15	21



BIODATA PENULIS



Penulis yang bernama lengkap Citra Kurnia Adinda, lahir di Bekasi pada tanggal 26 Juli 1993. Merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Penulis menempuh pendidikan formal di SDN Wage II, SMPN 1 Taman Sidoarjo, dan SMAN 1 Taman Sidoarjo. Setelah lulus dari jenjang SMA, penulis yang memiliki minat dan ketertarikan pada dunia seni dan desain sejak kecil ini memutuskan untuk mengambil kuliah di Jurusan Desain Produk Industri, program studi Desain Interior (kini telah menjadi Jurusan Desain Interior) dengan NRP 3411100061.

Karena kesenangan penulis dalam bidang musik dan hobi dalam bidang tarik suara ini pun tertarik untuk mengambil objek tugas akhir berupa karaoke keluarga. Karaoke keluarga yang saat ini dirasa masih kurang memiliki *image* yang kuat dengan konsep keluarganya yang masih memiliki kesan tempat hiburan mala mini membuat penulis mengambil Tugas Akhir dengan judul “Desain Interior Wonderland Karaoke Keluarga dengan konsep “*Fantasy in Wonderland*””